

# PlayStation

№4 (37) апрель 2001

РОССИЯ

## БИТВЫ XXI ВЕКА



постера

One



# GRAN TURISMO™ 3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Virtua  
Fighter 4

(game)land



4 600000 030371

TM

# SPYRO 2

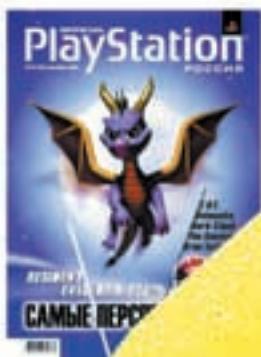
GATEWAY TO GLIMMER



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



## Внимание! Подписка на журнал "PlayStation"!

С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов". Подписной индекс PS - 87022, PS + CD - 86894.



Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Diners Club** или **JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**(game)land**

фсп-1

АБОНЕМЕНТ на газету  журнал   
(индекс издания)

Журнал  Количество комплектов:

на 2001 год по месяцам:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Куда  (почтовый индекс)  (адрес)

Кому  (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА  
на газету  журнал   
(индекс издания)

Журнал PlayStation

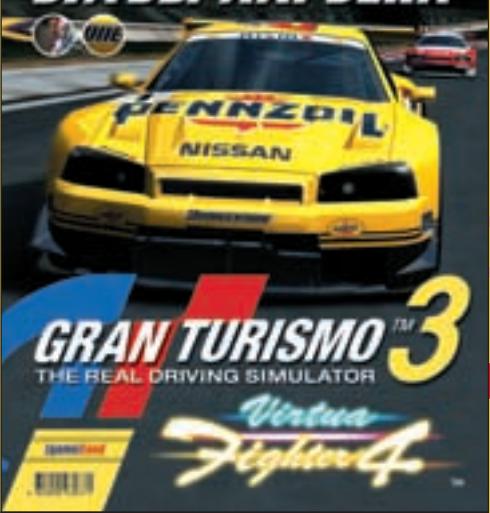
Стоимость  подписки  руб.  коп.  Количество комплектов:   
переадресовки  руб.  коп.

на 2001 год по месяцам:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Куда  (почтовый индекс)  (адрес)

Кому  (фамилия, инициалы)



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Апрель всегда был несколько проблематичным месяцем для нашего журнала. Поскольку первого числа все прогрессивное человечество старается отметить некалендарный праздник, именуемый «Днем дурака». Как правило, идя на поводу у толпы, все журналы стараются поместить как можно больше смешного или «фейкового», т.е. лживого материала. Однако в этом году у нас не очень-то веселое настроение, скорее наоборот, так что никаких розыгрышей не ждите. Ну, может быть, совсем чуть-чуть. И Virtua Fighter на нашей обложке — это по-настоящему. Вообще, если в ближайшее время ничего не изменится, теперь мы будем постоянно помещать статьи об играх от Sega.

Продолжая серьезную тему, хочу напомнить и об очередной анкете, размещенной в конце нашего журнала. Большая просьба ко всем читателям: не оставляйте ее без внимания. Вы окажете неоценимую помощь нашему журналу.

Главный редактор «OPM Россия», Михаил Разумкин

## Зарубежная подписка

Открылась подписка в Израиле!



Желающим подписаться в Израиле на журнал "PlayStation" и "PlayStation + CD" обращайтесь по mail: [issubscribe@gameland.ru](mailto:issubscribe@gameland.ru).

В США и странах Европы подписка оформляется по адресу [www.pressa.de](http://www.pressa.de).

На обложке: реальный кадр из лучшей гонки для PS2 — Gran Turismo 3 A Spec.

В конце апреля мир должен наконец-то увидеть самую «великую» гонку всех времен и народов, которая когда-то имела приставку 2000. Итак, читайте предрелизный репортаж о третьей части Gran Turismo, что называется, из первых рук.



## 12-15 SPECIAL REPORT

*Virtua Fighter 4* для PlayStation 2!?! Такого еще не бывало. Но это не первоапрельский розыгрыш. Совершенно серьезно Sega заявила о эксклюзивном порте игры для новой консоли от Sony.

Аксессуары для PlayStation от Pelican — «дешево и сердито»!

## ЖЕЛЕЗО CDWARE...

Мы решили возродить давно уже забытую рубрику, повествующую о периферийных устройствах для нашей любимой приставки. Сегодня мы тестируем рули и мыши как наиболее популярные и необходимые в игровом хозяйстве аксессуары.

## 19-28 В РАЗРАБОТКЕ

<b>Gold and Glory: The Road to Eldorado</b>	<b>20</b>
<b>Blaster Master:</b>	
<b>Blasting Again</b>	<b>22</b>
<b>Metal Slug X</b>	<b>23</b>
<b>Black&amp;White</b>	<b>24</b>
<b>Baldur's Gate: Dark Alliance</b>	<b>26</b>
<b>Digimon World</b>	<b>28</b>

*Baldur's Gate* стала полностью трехмерной!!!





## 29-46 ОБЗОР

<b>Fear Effect 2:</b>	
Retro Helix	30
Vanishing Point	34
<b>Ultimate Fighting Championship</b>	
Championship	40
Championship	
Motocross 2001	42
Dark Stone	43
Supercross 2001	44
<b>The Emperor's New Groove</b>	
New Groove	46



## 47-66 ТАКТИКА

<b>Final Fantasy IX</b>	48
<b>Spyro 3: Year of the Dragon</b>	58



На этот раз компанию уже третьей части прохождения эпопеи FFIX составит подробное описание приключений всеми любимого фиолетового дракончика Spyro.

## 67-72 КОДЫ\ПИСЬМА

В нашей постоянной рубрике продолжается полемика по поводу письма небезызвестного Okorok'a, который, кстати, прислал нам еще одно послание.

### #04'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<b>Baldur's Gate: Dark Alliance</b>	26
<b>Black&amp;White</b>	24
<b>Blaster Master: Blasting Again</b>	22
<b>Championship Motocross 2001</b>	
Featuring Ricky Carmichael	42
<b>Dark Stone</b>	43
<b>Digimon World</b>	28
<b>Fear Effect 2: Retro Helix</b>	30
<b>Final Fantasy IX</b>	48
<b>Gold and Glory:</b>	
The Road to El Dorado	20
<b>Gran Turismo 3: A-Spec</b>	8
<b>Metal Slug X</b>	23
<b>Spyro 3: Year of the Dragon</b>	58
<b>Supercross 2001</b>	44
<b>The Emperor's New Groove</b>	46
<b>Ultimate Fighting Championship</b>	40
<b>Vanishing Point</b>	34
<b>Virtua Fighter 4</b>	12



# Сарсом уходит из аркад

В связи со снижением прибылей от выпуска игр для игровых автоматов Сарсом планирует сократить свое присутствие на этом рынке и переместить часть финансовых ресурсов из этого сектора на создание продуктов для домашних систем. На данный момент для выпуска в аркадах запланирован всего один проект. Многие уже говорят, что Сарсом, которая долгое время была одним из главных игроков в этой отрасли, собирается в скором времени сконцентрироваться на одной только продукции для консолей. И хотя представители компании опровергают эти слухи (хотя, надо сказать, это гораздо больше, чем просто слухи), чего, в общем, от них и ожидали, но вопрос о прекращении деятельности, направленной на производство игр для аркад, практически решен. По всей вероятности, начиная уже со следующего года, Сарсом прекратит разработку проектов для игровых автоматов. Ну а на рынке игровых приставок компания планирует поддерживать все системы нового поколения, а также Game Boy Advance.

# Микрочип для PlayStation 3

Именно этот вопрос сейчас не дает покоя многим журналистам, занимающимся компьютерно-игровой тематикой. Да и не только. Как стало недавно известно, компании Sony, Toshiba и IBM объединили свои усилия для создания некого микрочипа, который по мощности, как утверждается, будет не намного слабее аналогов, выпускаемых для суперкомпьютеров. Ожидается, что это будет совершенно новый тип микропроцессора, в первую очередь предназначенный для использова-

ния в (цитирую) «intelligent» consumer electronics. Вот так. В разработку три вышеупомянутые компании планируют вложить \$400 миллионов в течение ближайших пяти лет, на которые, собственно, и подписан договор. Собственно, сразу же после того, как партнерство Sony, Toshiba и IBM было объявлено, поползли слухи, которые, не исключено, имеют под собой достаточно прочную основу. А заключаются они в том, что есть вероятность использования всего этого



дорогостоящего добра в новой консоли от Sony, то есть, как вы понимаете, PlayStation 3. Это, конечно, вопрос будущего, да и вообще, предположения и ничего больше, но новость от этого менее интересной не становится.

Кстати, стоит отметить и очень важную информацию, исходящую все от тех же Sony и Toshiba, как известно, работавших над Emotion Engine для PlayStation 2. Представители компаний сообщают, что в производстве чудо-процессора для этой консоли

им удалось перейти от технологии 0.18 микрон к 0.13 микрон, что, по идеи, должно сократить затраты на производство.

Ну и раз уж мы говорим о Sony, то в этом же новостном блоке стоит сообщить о витающей в воздухе информации о том, что до конца года планируется выпустить обновленную версию PSone. Отличаться от старого образца она будет «только лишь» наличием жидкокристаллического дисплея. Цена продукта на данный момент, естественно, неизвестна.

## ХИТ-ПАРАД



**Bloody Roar 3**  
Третья часть  
файтинга с  
превращениями  
персонажей в  
животных в  
десятке!

**Extermination**  
Любовь японцам к  
survival horror с  
годами отнюдь не  
ослабевает. Что и  
подтверждает эта  
игра.



### ЯПОНИЯ

1. EXTERMINATION	SONY PS2
2. SISTER PRINCESS	MEDIA WORKS
3. PILOT NI NAROU! 2	VICTOR INTERACTIVE PS2
4. ZONE OF THE ENDERS	KONAMI PS2
5. FEVER 4 SANKYO OFFICIAL PACHINKO SIMULATION	ICS
6. ONIMUSHI	CAPCOM PS2
7. A-TRAIN 2001	ARTDINK PS2
8. RESTAURANT IN THE SKY	MEDIA FACTORY
9. BLOODY ROAR 3	HUDSON PS2
10. VICTORIOUS BOXERS	ESP PS2



### Z.O.E: Zone of the Enders

Несмотря на все восторги прессы по поводу очередной игры от Hideo Kojima все достаточно скептически относились к способности Konami хорошо продать этот продукт. А потому весьма отрадно видеть, что японская игровая общественность все-таки приняла Z.O.E очень даже тепло. На момент написания этих строк, в Стране Восходящего Солнца уже было продано около ста тысяч копий этой игры, что можно признать успехом, особенно учитывая невпечатляющие старты таких проектов от Konami, как, например, *Shadow of Memories*.

# Новые Medal of Honor

Electronic Arts анонсировала сразу три новые игры из серии Medal of Honor. Интересуют нас, правда, только две из них, так как третья, носящая имя Medal of Honor: Allied Assault и разрабатываемая 2015, пока планируется к выходу только на PC. А на PlayStation 2 в будущем должны появиться Medal of Honor Fighter Commander и Medal of

Honor Frontline. Похоже, издатель намерен выжать из раскрученного имени все, что только можно. Итак, Medal of Honor Frontline будет шутером от первого лица, продолжающим идеи предшественников PlayStation. Главным ге-роем будет все тот же Jimmy Patterson. Выпуск продукта запланирован на февраль 2002 года. Вообще, Medal of Honor Fighter Commander является чем-то вроде аркадного авиасимулятора и к оригинальным продуктам серии имеет только косвенное отношение. В игре можно пилотировать больше десятка различных самолетов времен Второй Мировой, а события развиваются после памятных событий в Перл Харбор. Ожидается разнообразные миссии и наличие многопользовательского режима. На данный момент над MoH Fighter Commander работают уже почти полгода, но с датой выхода определенности пока нет. Обещают «sometime in 2002». Разработкой обоих проектов занимается Electronic Arts' LA Studio, в недавнем прошлом известная всем нам под именем Dreamworks.



## Resident Evil уже снимают

Совсем недавно в Берлине начались съемки фильма по мотивам Resident Evil, и в Сети уже появилась первая картинка с «готовой к труду и обороне» Миллой Йовович, наглядно подтверждающая, что ее участие в проекте было, как, в общем, и предполагалось, отнюдь не слухами. На данный момент точно известно, что сценаристы особенно не зацик-

ливаются на привычном для всех игроков сюжете и вовсю «идут своим путем». Впрочем, об этом мы уже как-то говорили. Здесь, правда, появились подробности, в том числе о том, что сбесившийся суперкомпьютер, которому противостоят главные герои, называется The Red Queen, а команда отважных борцов с зомби будет состоять из трех чело-

век, двое из которых принадлежат к так называемому слабому полу. Короче, Paul Anderson и компания на высоте. Я бы даже сказал, как обычно. Но главное - фильм все-таки начали снимать, а это уже реальный прогресс, даже несмотря на то, что такого класса кино, судя по всему, будет достойно одного лишь освистывания и оплевывания.

## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

#### 1. STAR WARS STARFIGHTER

LUCASARTS PS2

#### 2. MADDEN NFL 2001

ELECTRONIC ARTS PS2

#### 3. TIGER WOODS PGA 2001

ELECTRONIC ARTS PS2

#### 4. SPEC OPS

TAKE 2 INTERACTIVE

#### 5. TONY HAWKS PRO SKATER 2

ACTIVISION

#### 6. NBA LIVE 2001

ELECTRONIC ARTS PS2

#### 7. ATV OFF ROAD FURY

SONY PS2

#### 8. WWF SMACKDOWN 2

THQ

#### 9. DRIVER 2

INFOGRAMES

#### 10. GRAN TURISMO 2

SONY

#### THPS 2

Лучший скейтбординг на PS все еще пользуется ошеломительной популярностью.



#### Spec Ops

Феномен покупаемости этой игрой очень прост: за \$10 казуал купит любой продукт.

#### Star Wars Starfighter

Я был немного удивлен, но, судя по всему, SW Starfighter оказалась действительно очень хорошей игрой, несмотря даже на то, что LucasArts в последнее время приложили все усилия, чтобы уверить нас в тотальной ущербности основной массы проектов по Star Wars. Продукт оказался одним из самых впечатляющих на PS2 с точки зрения графики, да и геймплей, что отрадно, не подкачал. Другое дело, что американцы все равно бы купили игру под маркой SW вне зависимости от ее достоинств или недостатков.



# Кайн возвращается



Eidos объявила, что ближе к концу года на PlayStation 2 должна будет появиться не много, не мало, а *Legacy of Kain: Blood Omen 2!* Работой продукта занимается все та же Crystal Dynamics. Как вы уже поняли,

это будет еще одна игра, повествующая о событиях в мире Nosgoth. Но, в отличие от выделившейся в самостоятельную сюжетную линию *Soul Reaver* с главным героем Разилем, эта игра уделяет основное внимание нашему старому знакомому Кайну и является прямым продолжением первой *Blood Omen*. То есть, по сюжету, с момента захвата власти нашим дорогим вампиром еще не прошла туча времени. Сиквел, можно сказать, начинается там же, где закончился его прямой предшественник, который, как вы помните, тогда еще даже не помышлял о какой-либо трехмерности и меньше всего был похож на какой-нибудь *Tomb Raider*. В общем, ждем новых подробностей.



## Новый проект от Square для WSC



Как оказалось, несмотря на все зна-  
мения (странные поведение птиц,  
гром и молнии и т.д.), Square все-  
таки не ограничивает поддержку  
*WonderSwan Color* уже объявленны-  
ми ранее продуктами. Компания  
удивила всех, объявив, что выпу-  
стит на портативную систему от

*Bandai* еще одну абсолютно новую  
игру. Разработкой ее занимаются  
создатели *Front Mission*, а называ-  
ться она будет *Blue Wing Blitz*. Что  
представляет собой продукт, нет-  
рудно догадаться, учитывая то, ка-  
кие люди заняты в его производ-  
стве: некая «фронтмиссионобра-

зона» смесь из стратегии/RPG и даже  
местами симулятора. Упор, правда,  
сделан не на шагающие консервные  
банки, а на всякие там самолетики  
и все такое прочее, обладающее  
способностью перемещаться воз-  
душными путями. Японский релиз  
запланирован на начало июля.

## ХИТ-ПАРАД



### Theme Park World

Строительство  
парков отдыха,  
что ни говори,  
увлекательное  
занятие.

**Oni**  
Англичанам эта  
игра понравилась  
не намного  
меньше, чем,  
например, тем же  
американцам.



### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. LMA MANAGER 2001	CODEMASTERS
2. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS PS/PS2
3. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
4. FINAL FANTASY IX	INFOGRAMES
5. ONI	TAKE 2 PS2
6. RAYMAN	UBISOFT
7. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS PS/PS2
8. JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL	VIRGIN
9. WWF SMACKDOWN 2	THQ
10. BUZZ LIGHTYEAR	ACTIVISION/DISNEY

### LMA Manager 2001

Мало того, что *LMA Manager 2001* - это симулятор футбольного менеджера, так еще и его разработчиком являются культовые на Туманном Альбионе Codemasters. Сами понимаете, что такая игра просто не могла не попасть на первую строчку английского хит-парада, заставив сумасшедших британцев сразу после появления продукта на прилавках ломануться в ближайший магазин с целью закупки очередного нетленного рулета от «кодиков». Впрочем, к чести игры будет сказано, она действительно очень хороша для своего жанра.



1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
3. DRIVER 2	INFOGRAMES
4. VAGRANT STORY	SQUARE
5. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
6. FINAL FANTASY VII	SQUARE
7. GRAN TURISMO 2	SONY
8. FINAL FANTASY IX	SQUARE
9. SYPHON FILTER 2	SONY
10. DINO CRISIS 2	CAPCOM

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI PS2
2. C-12	SONY
3. FINAL FANTASY X	SQUARE PS2
4. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
5. SILENT HILL 2	KONAMI PS2
6. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY PS2
7. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM PS2
8. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE	CAPCOM PS2
9. Z.O.E	KONAMI PS2
10. THE GATEWAY	SONY



Как обычно, хит-парад «самых любимых» представляет не особенно большой интерес по вполне всем понятным причинам. Ну разве что стоит обратить внимание на появление в десятке Medal of Honor Underground и стремительный вылет третьего Tekken, попавшего в прошлый раз в чарт, похоже, просто по какому-то недоразумению. В списке же «ожидаемых» с выходом Fear Effect: Retro Helix на вторую позицию резво скакнула C-12. Причем не просто скакнула, но и активно посягает на, казалось бы, незыблемые позиции лидера Metal Gear Solid 2! Кроме того, публика начала проявлять повышенный интерес к десятой Final Fantasy и к Resident Evil в всех его проявлениях. «Резидентов» в десятке снова оказалось аж две штуки. Это не говоря уже о том, что после долгих блужданий достаточно неожиданно вернулся The Gateway, обосновавшийся на последней позиции. Такие пироги.

## ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
2. DRIVER 2	INFOGRAMES
3. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	EA
4. FINAL FANTASY IX	SQUARE
5. TONY HAWK'S PRO SKATER	ACTIVISION
6. DINO CRISIS 2	CAPCOM
7. ALIEN RESURRECTION	ELECTRONIC ARTS
8. VAGRANT STORY	SQUARE
9. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS
10. PARASITE EVE 2	SQUARE

## Twisted Metal для детей

Sony объявила, что к осени этого года на первой PlayStation появится еще одна игра из некогда популярной и местами даже культовой серии Twisted Metal. Рабочее название проекта, вы не поверите, - Twisted Metal Kids. Представлять же собой игра будет фактически то же самое, что и ее предшественники, но только с некоторым своеобразным уклоном в «детскость». Дело в том, что участвуют в баталиях радиоуправляемые модели машинок из прошлых частей Twisted Metal, которыми управляют соответствующие персонажи, выполненные в несколько дурашливом мультишном ключе. Разработкой всего этого действа занимается Incognito Studios South. Как заявляют уполномоченные представители компании (цитирую): «The game won't be a piece of shit». Стоит заметить, что мы на это тоже надеемся, хотя в свете последних релизов под маркой Twisted Metal надежду можно было бы уже и потерять.

## Ждите Tekken 4

Последние новости из стана Namco способны привести всех фанов этой компании в состояние дикого восторга. Итак, в разработке на данный момент находятся Tekken 4 и Soul Calibur 2! Выход их планируется, как вы уже догадались, на вторую PlayStation. Кроме того, в недрах японского игродела-клонодела также ведется работа над новым Ridge Racer и новым Moto Racer, оказавшимся достаточно востребованным игровой общественностью. Ну и, конечно, планируется появление на PlayStation 2 и Vampire Night совместного проекта Namco и Sega, о котором мы вам уже сообщали.

## Medal of Honor: Underground

Эту игру не зря называют одним из лучших FPS для PlayStation.



## Parasite Eve 2

Вторая «паразитка» после небольшого перерыва снова вернулась в десятку.



## The World Is Not Enough

Помните историю с Dino Crisis 2, с ходу ворвавшегося в хит-парад, странами ополоумевших геймеров, ринувшихся скупать динозавриный рулем? С TWINE история складывалась по другому. Игра тихо-спокойно «пристреливалась» к десятке, потом укрепилась в ее середочке, а уж только потом запрыгнула на первую позицию, причем неслабо оторвавшись при этом от преследователей. Успех, надо сказать, заслуженный. TWINE, конечно, не Goldeneye007, но тоже очень достойная игра.



# Gran Turismo 3 A-Spec

История создания третьей части знаменитого гоночного сериала Gran Turismo наконец-то подходит к концу. В конце апреля GT 3 A-Spec выходит в Японии, ну а уже в мае-июне ожидается ее появление на полках европейских и американских магазинов. А это значит, что пришло время бросить последний взгляд на новое творение Polyphony Digital, тем более что совсем недавно нам посчастливилось познакомиться с ее последней демо-версией.

Борис Романов



**Жанр:** гоночный симулятор  
**Издатель/разработчик:** SCEA /  
 Polyphony Digital  
**Количество игроков:** 1-6  
**Дата выхода:** 24 апреля (Япония),  
 июнь (США и Европа)

PlayStation 2

Стоит отметить, что за свою недолгую историю проект GT3 A-Spec уже успел показаться нам во всех своих ипостасях. Наш корреспондент сумел сыграть в ее первую версию, которая была впервые показана почти два года назад на выставке E3. Затем уже через год наш покорный слуга смог лично познакомиться с ее играбельной инкарнацией в виде Gran Turismo 2000. Ну а теперь, ознакомившись с уже практически завершенной игрой, проходящей уже под именем Gran Turismo 3 A-Spec, мы можем смело сказать, что за прошедшие два года ее разработчики сумели справиться не только со всеми недостатками своих предыдущих работ, но и наконец-то смогли разобраться и с самой приставкой PlayStation 2, которая поначалу никак не хотела им поддаваться, выдавая на

экран изображение, испорченное различными непростительными для консоли нового поколения «глюками».

Но теперь все «глюки» и наши опасения остались далеко позади, и то, что мы получим в конце апреля в виде завершенного проекта, скорее всего, станет первым действительно революционным проектом для PS2. При всем при этом, революционность данной игры совсем не лежит в области основ ее игрового процесса, с которыми каждый из нас знаком уже давно. На самом деле, истинными ценностями GT3 A-Spec являются те миллионы долларов и человека-часов, которые были потрачены Sony на ее претворение в жизнь и которые выпирают буквально из каждого ее скриншота. Не будем скрывать: новый проект Polyphony Digital просто поражает грандиозностью своего исполнения. И именно эта высокобюджетная грандиозность на пару с талантом разработчиков и рождает ощущение того, что в GT 3 мы столкнулись с чем-то из ряда вон выходящим. Так из чего же складывается будущее великолепие этого суперхита? Как всегда, из деталей, а точнее, из внимания разработчиков к ним. Это и

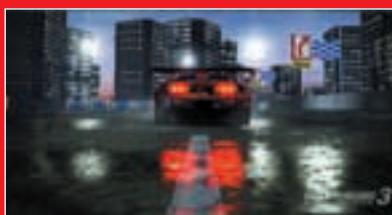
Однако мощность PS2 была в этой игре пущена не только на обработку физики, но и на целый ряд других изменений, которые коснулись игрового процесса Gran Turismo. Начнем с того, что, в отличие от предыдущих версий игры, GT3 движется на экране со скоростью 60 кадров в секунду. И это, стоит отметить, выливается не только в плавное движение картинки, которого на PlayStation в последние годы мы не наблюдали. Главное, что дают нам эти пресловутые 60 кадров в секунду — это ощущение ПОЛНОГО контроля над машиной. А достигается это за счет того, что теперь компьютер обрабатывает посыпаемые с джойстика команды 60 раз в секунду, а не 20-30 раз, как раньше. Это может показаться мелочью, однако именно эта мелочь полностью преобразила игровой процесс третьей части Gran Turismo. Еще одна мелочь, о которой хотелось бы поговорить отдельно, это использование в GT3 реалистичного освещения в реальном времени.

Такое правильное освещение в гонках лично я увидел впервые, и именно оно, как ничто другое, выделяет GT3 даже на фоне других супергонок на мощнейших игровых автоматах и конкурирующих



### Дождь

**Эффект мокрого асфальта, который смотрелся просто потрясающе в динамике, сразу потерял всю свою привлекательность на статичной картинке.**



Трассы	Длина
1. Apricot Hill Raceway	3863.7 м
2. Complex String	11659.3 м
3. Cote d'Azur	3351.4 м
4. Deep Forest Raceway	3600.8 м
5. Grand Valley Speedway	4960.1 м
6. Laguna Seca Raceway	3569.2 м
7. Midfield Raceway	3566.1 м
8. Rainy Stage Route 5	3787.2 м
9. Rome Circuit	3984.5 м
10. Seattle Circuit	3821.0 м
11. Smokey Mountain	3582.3 м
12. Special Stage Route 11	4550.6 м
13. Special Stage Route 5	3787.2 м
14. Super Speedway	2409.0 м
15. Swiss Alps	3305.3 м
16. Tahiti Circuit	3729.0 м
17. Tahiti Maze	3597.5 м
18. Test Course	10343.3 м
19. Tokyo R246	5116.7 м
20. Trial Mountain Circuit	3982.8 м

идеально смоделированные трассы, различающиеся между собой как по своему виду, так и по своему, так сказать, содержанию. Это и беспродобно смоделированные автомобили, которые грациозно проносятся по ним во время гонок. Это и радикальное решение проблем PS2 с выводом на экран практически безупречной графики (в GT 3 вы не найдете ни бедного набора текстур, ни знакомого по первым играм для этой приставки наличия безобразных угловатых очертаний предметов, создававших эффект «грязи»). Это, наконец, доведенная до совершенства физическая модель, детальная проработка которой будет постепенно обнаруживать себя во время игры. И это не пустые слова. Благодаря вычислительной мощности PS2 в GT3 разработчикам удалось смоделировать такое поведение машин на дороге, которое ДЕЙСТВИТЕЛЬНО было невозможно себе представить на оригинальной PlayStation. И от этих ощущений, честно говоря, становится даже как-то не по себе — настолько реальным кажется все происходящее на экране.

## Официальный список машин на конец декабря 2000 г.

No.	Марка	Модель	Серия	Год выпуска	64	TOYOTA	MR2	G-Limited	1998
1	Daihatsu	STORIA	X4	1998	65	TOYOTA	COROLLA	Rally Car	1999
2	Daihatsu	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997	66	TOYOTA	SPRINTER	GT-APEX(AE86 Type I)	1985
3	HONDA	ACCORD	Euro-R	2000	67	TOYOTA	SPRINTER	GT-APEX	1987
4	HONDA	RAYBRYG NSX		2000	68	TOYOTA	TRUENO	Shigeno version	
5	HONDA	Castrol		2000	69	TOYOTA	MR-S	S EDITION	1999
		MUGEN NSX					AUTOBACS	GT	2000
6	HONDA	ARTA NSX		2000			APEX MR-S		
7	HONDA	NSX	Type S Zero	1997	70	TOYOTA	CELICA	SS-II	1999
8	HONDA	NSX	Type R	1992	71	TOYOTA	SUPRA	RZ	1997
9	HONDA	S2000	Type V	2000	72	TOYOTA	SUPRA	SZ-R	1997
10	HONDA	S2000		1999	73	TOYOTA	Castrol		2000
11	HONDA	INTEGRA	Type R 98 spec	1998			Tom's SUPRA		
12	HONDA	CIVIC	Type R(EK)	1998	74	TOYOTA	DENSO		2000
13	HONDA	CIVIC	SiR-II(EG)	1993			SARD SUPRA		
14	HONDA	CR-X Del-Sol	SiR	1995	75	TOYOTA	ALTEZZA	RS200	1998
15	DIABLO	GT Car	2000		76	TOYOTA	ALTEZZA	AS200	1998
16	MAZDA	RX-7	Type RS	1998	77	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Race Car	1999
17	MAZDA	RX-7	Type RZ	2000	78	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Road Car	1999
18	MAZDA	SAVANNA RX-7	INFINI III(FC)	1990	79	TOYOTA	VITZ	Euro Edition	2000
19	MAZDA	EUNOS	NORMAL	1989	80	TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000
		ROADSTER			81	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST205)	1995
20	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1993	82	Acura	CL	3.2 Type S	2000
21	MAZDA	ROADSTER	1.8 RS	1998	83	Acura	NSX		1993
22	MAZDA	ROADSTER	RS	2000	84	Acura	NSX		1997
23	MAZDA	DEMIO	GL-X	1999	85	Acura	INTEGRA	Type R	1996
24	MITSUBISHI	FTO	GP Version R	1997	86	Chevrolet	Corvette	GRAND SPORT	1996
25	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1995	87	Chevrolet	Camaro	Z28	1997
26	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1999	88	Chevrolet	Corvette	Z06	2000
27	MITSUBISHI	LANCER	Evolution IV GSR	1996	89	Chevrolet	Camaro	SS	2000
28	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V GSR	1998	90	Chevrolet	Corvette	C5R	2000
29	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR	1999	91	Chrysler	PT Cruiser		2000
30	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR	2000	92	Dodge	Viper	GTS-R Team Oreca	2000
			Tommi Makinen		93	Dodge	Viper	GTS	1998
			Edition		94	Ford	Focus	Rally Car	1998
31	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR	2000	95	Ford	Escort	Rally Car	1998
			Tommi Makinen		96	Ford	Mustang	SVT Cobra R	2000
			Edition(stripe)		97	Ford	GT40	Race Car	1969
32	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI	1999	98	Ford	GT40		1966
			Rally Car		99	Shelby	Cobra		1967
33	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VII GSR		100	Alfa Romeo	156	Super Turismo	2000
34	NISSAN	SILVIA Varietta		2000	101	Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	1999
35	NISSAN	SKYLINE	GTS-t Type M(R32)	1991	102	Aston Martin	DB7	Vantage Coupe	2000
36	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R32)	1994	103	Aston Martin	V8 Vantage		1997
37	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	1997	104	Audi	S4		1999
38	NISSAN	R390 GT1	LM Race Car	1998	105	Audi	TT	1.8T quattro	2000
39	NISSAN	R390 GT1	Road Car	1998	106	BMW	328ci		1999
40	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R34)	1999	107	Citroen	Xsara	Rally Car	1999
41	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R34)	2000	108	Fiat	Coupe	Turbo Plus	2000
42	NISSAN	PENNZOIL	GT	1999	109	Gillet	Vertigo	Race Car	1997
		NISMO GT-R			110	Jaguar	XJ220	Road Car	1992
43	NISSAN	SILVIA	K's 2000cc(S13)	1991	111	Jaguar	XKR	Coupe	1999
44	NISSAN	SILVIA	K's 1800cc(S13)	1988	112	Lister	Storm V12	Race Car	1999
45	NISSAN	SILVIA	K's AERO(S14)	1996	113	Lotus	Esprit	SPORT 350	2000
46	NISSAN	SILVIA	SPEC R(S15)	1999	114	Lotus	Elise	190	1998
47	NISSAN	180SX	Type X	1996	115	Lotus	Motor Sport Elise		1999
48	NISSAN	LOCTITE ZEXEL	GT	2000	116	Mercedes-Benz	CLK55		2000
49	NISSAN	CALSONIC	GT	2000	117	Mercedes-Benz	CL600		2000
		SKYLINE			118	Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor	1999
50	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2 seater	1998	119	Opel	Caribra	Touring Car	1995
			TWINTURBO		120	Pagani	Zonda	C12	2000
51	SUBARU	IMPREZA	WRX STi	2000	121	Pagani	Zonda	C12S	2000
52	SUBARU	IMPREZA	Sports WAGON STi	2000	122	Peugeot	206	S16	1999
53	SUBARU	IMPREZA	Rally Car	1999	123	Peugeot	206	Rally Car	1999
54	SUBARU	IMPREZA	COUPE 22B	1998	124	Renault	Clio Sport	V6 24V	2000
			STi Version		125	Renault	Clio Sport	Race Car	2000
55	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX	1999	126	RUF	RUF 3400S		2000
			STi Ver. VI		127	RUF	RUF R-GT		2000
56	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX	1999	128	RUF	RUF CTR2		1996
			STi Ver. VI		129	TVR	Tuscan	Speed 6	2000
57	SUBARU	IMPREZA	Rally Car prototype	2001	130	TVR	Griffith	500	1998
58	SUBARU	LEGACY B4	RSK	1998	131	TVR	Speed 12		2000
59	SUBARU	LEGACY B4	Blitzen	2000	132	Vauxhall	Astra	DTM Team Phoenix	2000
60	SUBARU	LEGACY	TOURING	1996	133	Vauxhall	VX220		2000
			WAGON GT-B		134	Vauxhall	Caribra	DTM	1995
61	SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI	1997	135	Volkswagen	New Beetle	2.0	2000
			SPORTS LIMITED		136	Volkswagen	New Beetle	RSi	2000
62	Tommykaira	ZZS		1999	137	Volkswagen	New Beetle	Cup car	2000
63	TOYOTA	MR2	GT-S	1998	138	Volkswagen	Lupo	Cup car	2000

## Свет

На этой «нарезке» вы можете оценить работу освещения!



## Солнце

Знаменитый эффект заходящего солнца, впервые был использован именно в GT3.



## Трассы

Их разнообразие уже вошло в традицию.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизы в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



с PS2 приставках «нового поколения». Не меньший восторг вызывает и использование в этой игре сразу нескольких более простых спецэффектов, которые мы также увидели впервые в новом творении Polyphony Digital (и которые уже принесли копиев другим разработчикам). Это, во-первых, мокрый асфальт, отражающий падающий на него свет (эффект просто потрясающий!).

Во-вторых, это уже известный всем неописуемый словами эффект падающих лучей солнца.

Ну а в-третьих, это, несомненно, эффект нагретого воздуха, поднимающегося от раскаленной дороги, который особенно ярко проявляется во время риплеев. Все эти вышеперечисленные эффекты на самом деле сделаны довольно-таки просто, и пытливый взгляд быстро поймет, как этого смогли добиться наши суперразработчики. Тем не менее, своего «эффекта» они добиваются безуказиенно, превращая Gran Turismo 3 не только в великолепную игру, но и в отличную демонстрацию различных возможностей PlayStation 2.

Но, кроме спецэффектов, в Gran Turismo 3 нами была замечена и еще одна замечательная особенность: раллийный режим, в который теперь можно с удовольствием играть. Более того, это удовольствие настолько велико, что только благодаря этому режиму серия Gran Turismo заметно поднялась в глазах одного из местных GT-ненавистников. Да и графически эта часть игры обещает стать особенной. А чтобы в этом удостовериться, достаточно просто взглянуть на скринь.

Честно говоря, про третью часть знаменитого гоночного сериала можно говорить бесконечно, и это только на основе ее небольшой демо-версии, тем более что благодаря двум ее предыдущим частям в ее качестве сомневаться не приходится. Напоследок же лишь стоит привести все еще не полный список уже имеющихся в игре автомобилей (которых всего в игре будет 150 разновидностей), а также список всех 20 оригинальных трасс, которые будут представлены в финальной версии этой игры. И если кто-то из вас все еще боится того, что с Gran Turismo 3 может

приключиться такая же штука, как с разочаровавшими нас играми типа Bouncer и ZOE, то, конечно, лучше дождаться конца апреля и посмотреть, что о ней скажут японцы. Мы же уже ни капли не сомневаемся в качестве этой игры и, затаив дыхание, ждем ее появления на свет. Будем надеяться, что в этом мы будем не одиноки.



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)

# Virtua Fighter 4

Михаил Разумкин

Возможно, этот материал нужно было поместить в раздел «Хит» или «Rulez», но он настолько сенсационен и необычен для нашего журнала, что, поверьте, «Special Report» наиболее соответствует теме.

Все началось в конце этой зимы, когда одна из известнейших игровых компаний (это я о Sega) заявила о своем выходе из «войны платформ» и концентрации исключительно на производстве софта. Но этого ей показалось мало, и сконцентрироваться она решила на софте для платформ от всеми нами любимой Sony. И только благодаря этому впервые на страницах нашего журнала вы можете прочитать статью об одной из величайших серий игр современности — Virtua Fighter.



Жанр: драки

Издатель/разработчик: Sega /Am2 of CRI

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: конец 2001 года (Япония)

PlayStation®2

Каждая игра этой серии была прежде всего технологическим прорывом и уж потом игрой. Однако это совсем (ну почти) не мешало получать от них удовольствие. Собственно, именно за эти качества она снискала любовь как у игроков, так и у критиков. VF 1 увидела свет аж в 1993 году и стала первой полигональной дракой в истории индустрии. И хотя бойцы выглядели просто ужасно, двигались, как астронавты, причем только в одной плоскости, но это был рывок вперед. Вторая игра появилась год спустя на более мощной машине (так называемой Model 2), она стала быстрой, на полигонах появились текстуры, некоторые бойцы получили возможность «ходить в 3D». Для того времени это была самая совершенная драка. Третий «Файтер» увидел свет лишь два года спустя на самой знаменитой из сеговских машин — Model 3. Игра просто завораживала своим графическим исполнением, и впервые в жанре здесь были использованы по-настоящему трехмерные арены. Это уже было настояще торжество технологии, некоторые и по сей день считают аркадный вариант VF 3 самой совершенной игрой.

После этого создатель и руководитель «виртуальных» проектов, а по совместительству и один из талантливейших игровых дизайнеров современности Yu Suzuki заявил, что с файтингами покончено и четвертой серии мы не увидим. Следующие четыре года он посвятил само-реализации, выдав на-гора весьма спорную гонку Ferrari F355 и шедевральную эпопею Shenmue. Однако, вероятно, он просто ждал очередной технологической революции или, говоря проще, нового игрового «железа», на котором он мог воплотить все свои задумки. И вот появилась Naomi 2, способная выдавать на-гора около 10 миллионов полигонов со всеми эффектами, и весь мир увидел на сайте Yu загадочный логотип VFX. Это могло озна-



Поединок двух японцев на фоне средневекового замка. Отчетливо видна дорожка, пропитанная в снегу, со временем она станет еще больше и из под снега покажется земля.

чать только одно: Virtua Fighter жив и ожидает скорого пополнения. Многие сопоставляли литеру «Х» с новой приставкой от Microsoft. Но наступивший век расставил все по своим местам. Про VFX больше никто не вспоминает, а официально заявленная четвертая часть Virtua Fighter будет эксклюзивно портирована на PlayStation2 чуть позже ее летнего релиза в японских аркадах. Но это все потом, а пока мы имеем лишь два ролика и выдержки из высказываний самого Suzuki с

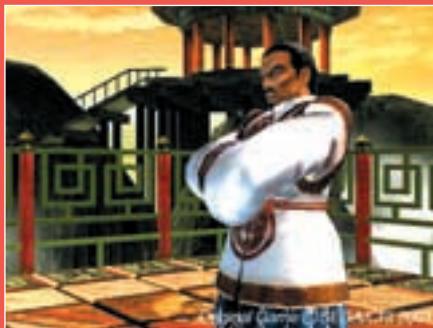


недавней выставке AOU 2001, где на закрытой конференции был показан видеоматериал будущего шедевра. Я же постараюсь передать вам наши ощущения и впечатления зарубежных коллег, коим посчастливилось там побывать.

Начну с того, что еще до выставки в Интернете появились изображения трех персонажей из VF4. Это были реальные модели из игры, однако по качеству они сильно напоминали стандартные пре-

полюбоваться на этих страницах. Если вы повнимательней их рассмотрите, то поймете, о чем я говорю. Таких огромных трехмерных арен, такой детализации всего и вся жанр еще не знал. Да что там жанр... Но статиста есть статиста, еще ни одну игру не удавалось достоверно оценить только по одним картинкам. Бессспорно, VF4 нужно смотреть живьем, ну или хотя бы на размытых видеороликах, снятых на любительскую видеокамеру прямо с презентации. Только так можно доподлинно понять, что это настоящий прорыв, очередная ступень в уже, казалось бы, застоявшемся жанре, причем дело не только в графике, хотя и она играет далеко не последнюю роль...

вероятность, что этот танец будет достаточно несложно воспроизвести, поскольку все новые персонажи серии были очень прости в «освоении». Другим «новичком» должна стать девушка, однако ни ее боевой стиль, ни национальность на сегодняшний день неизвестны. Хотя надо полагать, это наверняка будет еще одна китаянка. Остальной «геройский» состав остался без изменений, и вместе с новым прибывшими общее число бойцов достигнет

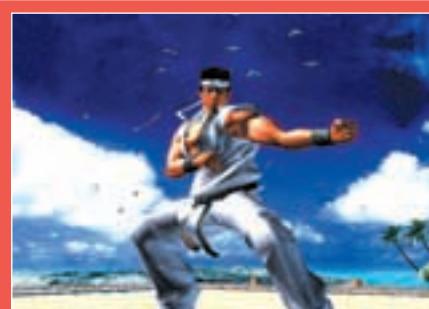
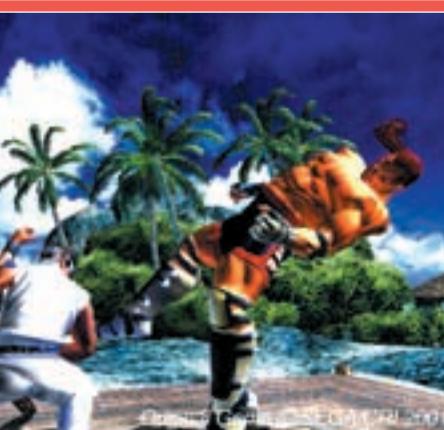
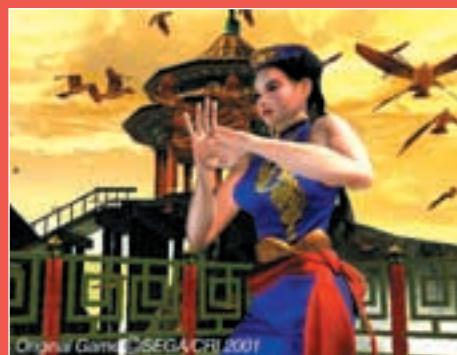


**Бессспорно, VF4 нужно смотреть «живьем», ну или хотя бы на размытых видеороликах, снятых на любительскую видеокамеру прямо с презентации. Только так можно доподлинно понять, что это настоящий прорыв, очередная ступень в уже, казалось бы, застоявшемся жанре, причем дело не только в графике, хотя и она играет далеко не последнюю роль...**



четырнадцати. А если вспомнить босса — металлическую Dural, которую возможно сделают доступной для игры, то число возрастает до 15. Не очень впечатляющая цифра, поклонники Tekken или Street Fighter наверняка будут разочарованы. Все герои повзросли, и это по-настоящему бросается в глаза. Сильно похорошела уже упомяну-

**Слева вы видите двух самых проработанных персонажей игры: Lau и Pai Chan. Отец и дочь — вечные противники по сей день сводят счеты.**



рендеренные картинки. Проработка всех деталей просто поражала, даже не верилось, что такое возможно реализовать, особенно это бросалось в глаза у Pai Chan — самой молодой героини серии. На том же уровне выглядел и ее отец, а вот символ VF — могучий Akira Yuki... как бы это сказать... ну, был немного угловатым. По окончании выставки в Сети появились первые скриншоты. Вот это был уже настоящий шок, особенно после просмотра качественных «хайрезов», которыми вы можете

презентации (возможно, подпольно... шутка). Только так можно доподлинно понять, что это новый прорыв, очередная ступень в уже, казалось бы, застоявшемся жанре, причем дело не только в графике, хотя и в ней тоже.

Итак, что же нам стало известно об игре? По традиции, в VF4 планируется включить двух новых персонажей. Один из них уже известен: это Buddhistский монах, которых мы в изобилии видели во многих гонконгских фильмах о кунг-фу. Еще один китайский персонаж. Этого стоило ожидать, ведь гениальный Yu просто с ума сходит от этой страны. Его боевой стиль легок, красив и больше походит на хорошо поставленный танец, хотя, возможно, так и должно быть. Причем весьма велика

тая Pai Chan, которая, видимо, станет фавориткой этой версии игры, если судить по проработанности ее модели и великолепной анимации. А вот ее отец Lau Chan наоборот сильно сдал и стал больше напоминать разърененного старика Shun'я. Ниндзя Kage-Maru, как обычно, скрыт своей маской, однако его костюм (Edo-Era Ninja Armor) впечатляет: судя по виду, это самый грозный боец VF4. Мастер реслинга Wolf Hawkfield практически не изменился, как и его знаменитая боевая индейская раскраска. Неистовая Aoi Umenokojii стала более женственной, однако это не прибавило милосердия ее стилю. Резкие удары и многочисленные захваты с жестокими заломами отчелово просматриваются в ролике. Лишь Akira Yuki возмущение не пошло на

пользу: его 3D модель я считаю наиболее непроработанной. Внешний вид оставшихся шестерых ге-роев можно оценить лишь в роликах. Могучий рыбак Jeffrey McWild может похвастать столь же не-суразной внешностью, что и Akira. Приверженец стиля богомола Lion Rafale возмужал и стал сильно походить на хулигана Jacky Bryant, сестра ко-торого Sarah вообще превратилась в настоящую... секс-бомбу. Старики-пьяница (это его боевой стиль, ну и по жизни тоже) Shun Di, похоже, ве-чен, и именно ему выпала честь дубасить в роли-ке новенького шаолиньского монаха. Лишь сумоист Taka-Arashi и Dural остались скрыты завесой тайны. Графические (и не только) изменения коснулись и боевых арен. Если уже в третьем «Файтере» они представляли собой вполне законченные



Первая презентация бущего шедевра. На огромном экране идет демонстрация ролика, в то время как Yu дает свои комментарии по ходу дела.



Original Game ©SEGA/CRI 2001

трехмерные миры, где бойцам предоставлялась возможность не только уклоняться от ударов, но драться на разных уровнях, то теперь Am2 пошла дальше. Боевые арены просто огромны и понача-лу складывалось впечатление, что разработчикам просто некуда девать полигоны. Однако Yu Suzuki все расставил на места. Дело в том, что теперь все пространство арен будет «играбельным», а не ограниченным некой небольшой территорией, как ранее. И хотя было решено вновь вернуться к старой «трехнапочной» системе (удар рукой, удар ногой и блок), аналоговый джойстик позво-лит вашему персонажу свободно перемещаться

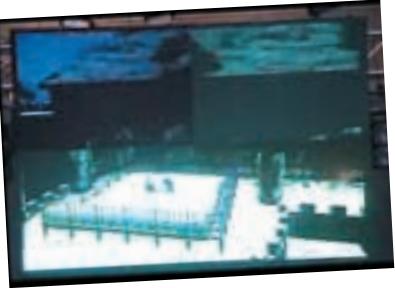
Нарезка из видеоролика дает вам возможность взглянуть на оставшихся персонажей VF4, а заодно и оценить просторы новых боевых арен. Играет солнечными лучами аквариум, незыблемо стоит буддийский храм, погрузился в сон заснеженный замок. Даже столь некачественные изображения способны заворожить любого. Однако, если вы приглядитесь к предпоследнему кадру, то увидите, что тени под бойцами все еще угловатые...



Новый герой нашего времени



Белокурая красота по-японски



В ПРОДАЖЕ  
С 21 МАРТА

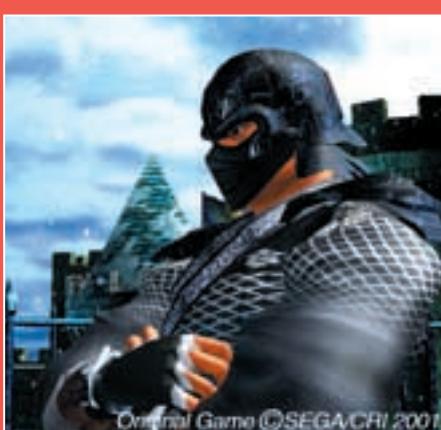


по этим «необозримым» просторам. Картина увиденного завораживает. В видеоролике были представлены тропический пляж (Akira vs. Jeffrey), древнегреческие руины (Lion vs. Wolf), ночной город (Sarah vs. Jacky), некий буддийский храм (Pai vs. Lau), средневековый замок (Kage-Maru vs. Aoi) и самый невероятный по красоте исполнения уровень — древнекитайский аквариум (Shun vs. Monk). Но из всей этой красоты стоит особо выделить два наиболее крутых эффекта. Во-первых, это освещение, которое выполнено просто великолепно на всех аренах. Особенно это заметно в ночном поединке Сары и Джекки, где за их битвой следят несколько прожекторов, чуть ли не вырывая из кромешной тьмы тела сражающихся. Еще более впечатляюще выглядит аквариум. Поскольку битва проходит под ним, то солнечные лучи вначале преломляются толщей воды, постоянно колеблемой стайками рыбок, и лишь затем причудливыми бликами падают на Шуна и Монаха. Второй момент — это деформируемые в реальном времени поверхности, на ко-



торых происходят бои. Песок и снег под ногами держущихся сминаются, оставляя хорошо заметную «тропу войны» (пока бойцы способны перемещаться лишь в одной плоскости). Следы на снегу, облака пыли в пустыне уже были, но эффект деформации воспроизведен впервые. Браво, Am2, это действительно круто!!!

**Особенно работа света заметна в ночном поединке Сары и Джекки, где за их битвой следят несколько прожекторов, чуть ли не вырывая из кромешной тьмы сражающихся. Еще более впечатляюще выглядит аквариум. Поскольку битва проходит под ним, то солнечные лучи вначале преломляются толщей воды, постоянно колеблемой стайками рыбок, и лишь затем причудливыми бликами падают на Шуна и Монаха.**



Вот таким предстал перед нами (а теперь и перед вами) четвертый Virtua Fighter, достойный продолжатель революционных традиций предков. Говорить о каких-то подробностях боевой системы еще очень рано, однако со слов Suzuki и из увиденного можно судить о возможности появления перехватов (а-ля Dead or Alive), кроме того, сам тип броска или удара теперь будет больше зависеть от расстояния между бойцами и их взаимного расположения, чем от комбинации кнопок!!! Но как бы то ни было, уже к лету этого года Am2 обещает выпустить свой амбициозный проект на игровых автоматах (аркадах), а к концу года переделать под PlayStation2. Меня же волнует только один вопрос. Как им удастся без сильных потерь портировать игру с машины, обладающей 128МБ текстурной памяти, на 4 у PS2 при всей мощи этой консоли? Вполне вероятно, уже в этом году Sega совершил чудо.

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

#### Palm Computing

в Москве:

Представитель Palm Computing делится с российскими пилотоманами секретными подробностями стратегии развития компании на ближайший год.

Palm m 105 - первый взгляд.  
Palm m 505 - последние слухи.

Покупаем клавиатурный КПК. Выбор невелик, но каждая модель достойна внимания.

Мобильные решения: как распечатать документ с КПК, как бороться с нехваткой памяти, как превратить КПК в фотоальбом и как упростить ввод в него информации.

Современные программируемые калькуляторы: назад в будущее?

А также:  
Обзор линейки ноутбуков Sony Vaio.  
Последние гаджеты, цифровое фото, новости.

В этом номере, как вы уже заметили, мы решили вернуться к давно уже забытой рубрике «Железо». На сей раз у нас есть мысль сделать ее более-менее постоянной и рассказывать нашим читателям о любопытных периферийных устройствах, дополнительные сведения о которых, как нам кажется, никому не помешают. Начать же мы решили с продукции компании Pelican Accessories, а конкретно — с обзоров рулей GT2 Racing Wheel и PSX Sportster, а также манипулятора типа «мышь» от этого производителя.



Александр  
Щербаков

Благодарим компанию Vellod Impex Ltd  
за предоставленные для тестирования аксессуары.

# Pelican ACCESSORIES

РУЛИ И МЫШИ

GT2  
Racing  
Wheel

PSX  
Sportster

Упомянутые выше модели рулей относятся к классу беспедальных, хотя лично меня такой термин весьма смущает. Согласитесь, слово «беспедальный» звучит несколько комично :). Особо упертые фэны «симуляторности», конечно, могут выразить по этому поводу свое «фи», хотя большинство геймеров наверняка оценят ряд плюсов, присущих такого рода периферийным устройствам. Основной из них — более низкая цена по сравнению с «полнокомплектными» аналогами. Тестируемые образцы, например, в розницу продаются примерно за \$40, что, в общем-то, недорого, учитывая объем ощущений, который получит

любитель гонок, да и, само собой, качество продукции от Pelican Accessories, о котором, собственно, мы будем говорить.

Итак, и GT2 Racing Wheel, и PSX Sportster абсолютно идентичны с точки зрения дизайна. Отличия же заключаются в расцветке и пластмассе, из которой устройства сделаны. PSX Sportster — полупрозрачный синий, а GT2 Racing Wheel — черный с красным и без проглядывающих «внутренностей». По размеру оба они достаточно компактны, но при этом весьма удобны в обращении. Потенциальные в процессе вождения руки, кстати, по «баранке» не скользят, так как рули в зоне, где их обычно хватают, предусмотрительно покрыты резиной. Еще один наворот, коим так гордятся дизайнеры Pelican'a, именуется Digital Acceleration Gauge. Эта светящаяся шкала показывает, как сильно вы нажали на «педаль» газа. Очень оригинальная и весьма полезная фишка. Не забыли и про «трясучку», т.е. функция Dual Shock используется в полной мере.

Вместо «бикалки» на лицевой части руля расположена полноценный цифровой контроллер, который можно использовать абсолютно в любой игре. В дополнение к стандартным кнопкам также имеется и переключатель режимов (Mode). Всего этих режимов три (задействованный отображается на специальном индикаторе), и обычно в гоночных играх они изменяют, если можно так выразиться, степень «аналоговости» руля, хотя у GT2 Racing Wheel и PSX Sportster они, надо заметить, несколько отличаются. Например, для GT2 Racing Wheel эти режимы звучат так: Digital, Negcon и Dual analog. Вообще, типичный пример того, что собой примерно представляют эти режимы, таков: первый режим соответствует «цифровику», во втором аналоговым становится руль, а в третьем — руль и рычаги, ответственные за газ и тормоз. Кстати, упомянутые рычажки, на которых повешены функции педалей, расположены как раз под правой и левой руками, что очень удобно. Соответственно, правый — газ, а левый — тормоз. Возможно, такое решение покажется многим даже более приемлемым, чем дополнительные напольные педали. Рычажки, повторюсь, в идеале аналоговые. В идеале — потому что не все игры поддерживают такие навороты. Вернее будет сказать, навороты по критериям первой PlayStation. Правда, раз уж пришлось к слову, заметим, что рули от Pelican Accessories подходят, что естественно (продукция этой компании официально лицензирована Sony), и к PlayStation 2. К мышкам, о которых мы поговорим чуть позже, это, само собой, тоже относится.

Естественно, рули были подвергнуты тестированию, в ходе которого мы использовали несколько популярных в народе продуктов. И, как нам кажется, нелишне было бы поделиться некоторыми наблюдениями, чтобы вы могли сделать выводы. Для на-





Визуальная шкала ускорения или Digital Acceleration Gauge

Встроенная функция Dual-shock

Кнопка переключения режимов

Аналоговые педали управления «газом» и «тормозом»

Резиновая накладка на руле для вашего удобства



Чаще заметим, что GT2 Racing Wheel и PSX Sportster обычно смотрятся лучше всего в гонках позднего PlayStation'овского периода. То есть в Colin McRae Rally 2.0 наблюдается поддержка всех функций и целый букет новых ощущений. Играет просто приятно, хотя, естественно, требуется некоторое привыкание. Несколько хуже обстоят дела с Gran Turismo 2, и здесь требуется уже ощутимая практика, потому как управление в этой игре, как нам кажется, совсем не сахар, особенно в раллийном режиме. Продукт от Codemasters в этом плане, например, бесспорно выигрывает. Я, будучи любителем четвертого Ridge Racer (каюсь, и у меня есть свои необъяснимые противовесственные слабости), очень хотел испытать его, в результате чего мы пришли к выводу, что игрушка от Namco вообще не очень дружит с рулями. Работает «баранка» только

в цифровом режиме, то есть если вы хотите повернуть, то приходится выворачивать руль чуть ли не до упора. Старовая игра, ничего не скажешь. Особенно поражает, что вроде бы такой безусловный хит ведет себя не лучшим образом, в то время как какая-нибудь несчастная N-Gen Racing, которая и не совсем гонка-то, вполне с обозреваемыми устройствами ладит. Ну а лучше всего в работе с «релевой» продукцией от Pelican Accessories зарекомендовала себя, что удивительно, относительно скромненькая Rally Championship. Отчасти, конечно, из-за своего «компактного» дизайна трасс, но в основном и из-за отлично реализованного управления. Поверьте, играть — одно удовольствие. Ну и напоследок стоит сказать о такой вещи, как

крепеж руля к столу или другой поверхности. Ставить его можно на любой ровной поверхности, но наиболее удобным является расположение у кромки стола. Крепится он на присосках, а потому насколько крепко он «прилипнет», зависит, главным образом, от текстуры стола и от его, пардон, степени загрязненности. Если поверхность гладкая и чистая — можете быть уверены, устройство присосется чуть ли не намертво, как, в общем, и требуется. Вывод прост: если вам нужен качественный, функциональный руль для PlayStation, обладающий при этом стильным дизайном и весьма демократичной ценой, думаю, PSX Sportster или GT2 Racing Wheel от Pelican Accessories вполне соответствуют этим требованиям.

## ТЕСТИРУЕМЫЕ ИГРЫ



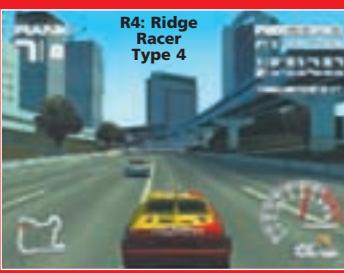
Colin McRae Rally 2.0



Gran Turismo 2



Rally Championship



R4: Ridge Racer Type 4



## Мышь от Pelican Accessories

Как ни странно, но в среде обладателей PlayStation, в общем-то, не ахти какой популярный аксессуар. В принципе, понятно, что большинство с некоторым напрягом представляет себе tandem игровой приставки и типично PC-шного манипулятора, но, тем не менее, «грызун» вполне способен облегчает жизнь во многих видеоиграх. В некоторых же без него практически невозможно полноценно играть или, по крайней мере, весьма сложно. В первую очередь относится это, естественно, к стратегиям, особенно в реальном времени, и шутерам от первого лица. При этом, конечно, нельзя забывать про стрелялки вроде какого-нибудь Time Crisis: играть в них с мышкой намного проще и приятнее, чем с контроллером. Во всяком случае, если вы еще не успели разжиться световым пистолетом.

Мышки от Pelican Accessories поставляются в трех вариантах расцветки: серой, черной и белой полупрозрачной.

Что немаловажно, в комплект поставки также входит и коврик.

Стоит все это добро порядка \$20. Дизайн, в принципе, доста-



точно стандартен, никаких особых заморочек вы не найдете. Единственное, что стоит отметить, так это весьма приятные кнопки, которые, судя по всему, прослужат долго и не полетят скоропостижно.

Что огорчает при использовании мышек, так это отсутствие в подавляющем большинстве «заточенных» под нее продуктов регулировки чувствительности, то бишь скорости перемещения курсора по экрану. Впрочем, установленная по умолчанию скорость обычно бывает оптимальной, так



что, например, в Dune 2000 или в Command & Conquer: Red Alert проблем никого обычно не испытывает. Конечно же, основным поводом для покупки «грызуна» в последнее время стал Quake 2, а также ряд других шутеров. Надо отметить, что в «Кваке» поддержка этого устройства реализована просто отличнейшим образом. Все нужные настройки в опциях присутствуют, то есть скорость вы под себя можете подобрать и, самое главное, установить перемещение по оси Y. Естественно, можно (и нужно) подключить в первый порт приставки свой геймпад, а во второй

— мышь. Таким образом, перемещением, стрейфами и переключением оружия вы управляете со стандартного контроллера, а прицеливаетесь с «грызуном». Хотя зачем я такие очевидные вещи объясняю? :) Как уже говорилось, нормально взаимодействуют с мышкой и стрелялки. Понятно, что не все.

Исключение составляют обычно достаточно старые игры, хотя это как попадется. Первый Point Blank, например, устройство игнорирует, тогда как, что интересно, тот же древний Die Hard Trilogy его принимает. Кстати, уходя от стрелялочной темы, если кому интересно, мышью управление поддерживает и Riven. Квестовики будут довольны.

В общем и целом, игр, поддерживающих мышку, имеется хоть и не особенно большое, но, прямо скажем, вполне сносное количество. Тем не менее, следует сказать, что данное устройство вполне можно порекомендовать не только хардкорным фанатам определенных продуктов, но и достаточно широким слоям игровой общественности в целом. Несмотря на близкий конец века PlayStation, еще существует ряд игр, от которых нельзя получить максимального удовольствие, имея исключительно геймпад. Кроме того, не стоит забывать, что периферийные устройства от первой PlayStation подходят и ко второй, так что если вы планируете переход на более мощную консоль, то траты в любом случае вряд ли окажутся неоправданными.

## ТЕСТИРУЕМЫЕ ИГРЫ



Dune 4



Quake 2



Red Alert



Time Crisis



# CKOPO

---

<b>20</b>	<b>Gold and Glory: The Road to El Dorado</b>	<b>20</b>
<b>22</b>	<b>Blaster Master: Blasting Again</b>	<b>22</b>
<b>23</b>	<b>Metal Slug X</b>	<b>23</b>
<b>24</b>	<b>Black&amp; White</b>	<b>24</b>
<b>26</b>	<b>Baldur's Gate: Dark Alliance</b>	<b>26</b>
<b>28</b>	<b>Digimon World</b>	<b>28</b>



СКОРО

# Gold and Glory: The Road to El Dorado



Что общего между пиратом и простым искателем сокровищ? Непреодолимое желание странствовать? Тяга к головокружительным приключениям, полным опасностей? Или, может быть, страсть к исследованию неизведанного?

**Жанр:** 3D-adventure

**Издатель/разработчик:** Ubi Soft/Revolution Software

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** уже в продаже

Кто-то скажет, что их сходство заключается в том, что и тот и другой ищут зарытые неизвестно где несметные богатства. Отчасти верно. И все же объединяет их нечто совсем иное. Под этим иным подразумевается знакомое каждому человеку чувство, с которым бороться абсолютно бесполезно. Естественно, это любовь к халюве. Вкусно есть и сладко спать мечтает каждый, но прилагать усилия к тому, чтобы мечта стала реальностью, не хочет никто. Иными словами, человечество считает работу досадной обязанностью на пути к сътой и комфортной жизни. И когда какой-то умник придумал такую полезную вещь, как клад, в рядах трудающихся наступило заметное оживление. С тех пор ползающие по земле индивидуумы с лопатами в руках стали таким же обычным явлением, как восход солнца или роса после дождя. И хотя кровавые разборки пиратов канули в прошлое, известная крылатая фраза подтверждается и поныне. Люди гибнут за металл? О да, особенно если этот металл - золото... Пиастры! Пиастры!

Главными героями игры с жутко длинным названием Gold and Glory: Road to El Dorado являются два крутых испанских мачо, выбравших доблестную профессию вора. Тулио (Tulio) и Мигель (Miguel) - друзья не разлей вода, придерживающиеся принципа «мы с детства ходим вместе». Ничто человеческое им не чуждо, поэтому в качестве предела их мечтаний выступают слава и, разумеется, деньги. Начинается история довольно просто. Тулио и Мигель изрядно напакостили, и теперь сладкую парочку разыскивает полиция. Денег для выезда из города у них нет. В порыве отчаяния пройдохи кинулись в азартные игры. Большое состояние на этом они не ограбили, зато волею судьбы выиграли в кости карту сокровищ, указывающую путь в легендарный золотой город Эльдорадо. Золото?! Ну кто может устоять перед таким искушением? Вот и Мигель с Тулио не смогли.

Прихватив за компанию свою любимую лошадь Альтиво, герои ринулись в поход искать златые горы, а заодно и приключения на свою... хм-хм, голову ;). Долго ли, коротко ли, но в конце концов капризная фортуна повернулась к золотоискате-



лям симпатичным лицом, мило улыбнулась и закинула их по месту назначения. Оказавшись в Эльдорадо, ребята начали уж было раскатывать губы, но тут, как и положено по закону жанра, случилось нечто ужасное, в результате чего город необходимо спасать. Кому? Что за глупый вопрос? Конечно, нам. Быстро закатываем губы, берем джой-пад и вперед! Золоту, увы, придется подождать... Gold and Glory является детищем Revolution Software, в свое время отличавшейся такими квестами, как Broken Sword 1 & 2. Но теперь, как и большинство разработчиков, Revolution сделала шаг от рисованных адвентур к полной (вернее, почти полной) трехмерности, применив технологию, столь любимую компанией Capcom. Действие игры разворачивается на пререндеренных бэкграундах, персонажи же, как положено, честно сияют полигонами. В общем, если особенно не приглядываться, El Dorado вполне можно спутать с очередным Resident Evil :).

Это что касается графики. Но на этом, к счастью, их сходство вроде бы и заканчивается. В зависимости от ситуации вы управляете то Мигелем, то Тулио. Незадействованный персонаж, как собачка



**Мигель и Тулио — друзья не разлей вода. Выглядят они немного угловато, но по стандартам PSX вполне приемлемо.**

на веревочке, послушно следует за управляемым героем, либо скучает в сторонке, дожидаясь своей очереди. Можете не верить, но оба золотоискателя обладают индивидуальными особенностями и способностями (здесь зрители аплодируют, аплодируют... закончили аплодировать), так что целая стратегия получается. Мне так и видится геймер, в

задумчивости сидящий перед телевизором и напряженно соображающий, какой из двух персонажей способен справиться с предстоящей задачей :). На пути к богатству и славе Тулио и Мигель встречают множество посторонних личностей, пытающихся помочь им в их странствиях или же, наоборот, всячески старающихся помешать достичь успеха.

поисках легкой наживы взгляд игрока упирается в резво бегающую неподалеку курицу, приходит ЭВРИКА. Что-нибудь ненужное можно поймать! А вот как поймать - это уже другой вопрос. Для удобства играющего все критически важные предметы начинают подсвечиваться, как только Мигель или Тулио подойдут на достаточно близ-

**Враги представлены в виде испанских солдат, моряков-головорезов и различных хищных диких животных вроде пираний, пауков или монстров-ягуаров. Доброжелательное же население скрываются под маской продавцов и детей.**



Враги представлены в виде испанских солдат, моряков-головорезов и различных хищных диких животных вроде пираний, пауков или монстров-ягуаров. Доброжелательно настроенные персонажи в основном скрываются под маской продавцов и чрезвычайно докучливых детей. В поисках ответов на поставленные вопросы придется мотаться по пяти различным мирам, а это более 40 локаций, включая города и пресловутые джунгли.

Задачки в El Dorado достаточно просты, хотя иногда и заставляют поломать голову (но не сильно). Например, на первом уровне необходимо наскрести немного денежат для игры в кости. Где взять необходимую наличность? Правильно, надо продать что-нибудь ненужное. А где взять это самое «что-нибудь ненужное»? Не продавать же последние портки, верно? Когда блуждающий в

кое расстояние, что, опять же, наводит на ассоциации с RE.

Как любая уважающая себя адвентура, El Dorado может похвастаться наличием инвентаря. Положить в него можно строго ограниченное количество предметов, так что многочасовые посиделки с перебором содержимого впередику с тщетными попытками применения всего на всем отменяются. В этой игре всегда понятно, что, когда и куда конкретно надо засунуть. Браво!

Действие периодически перемежается вставками, которые разработчики, не мудрствуя лукаво, выделили прямиком из одноименного мультифильма от DreamWorks, вышедшего прошлым летом.

Соответственно, к качеству заставок претензий не возникнет, хотя иногда они несколько не соответствуют тому, что происходит в самой игре, но это мелочи.

Что получается в итоге? Добротная игра для любителей жанра. Остальным просьба не беспокоиться. Кроме того, наши западные коллеги высказывают о новом детище Revolution весьма неодобрительно, а это все же надо иногда учитывать.

Леонарда Ф.



## В ПРОДАЖЕ С 30 МАРТА

ДЕМИУРГИ: ПОШАГОВОЕ СОВЕРШЕНСТВО

PC + PS2 + PSX + GameCube + GameCube + Xbox + Mac

**СТРАНА MEDAL OF HONOR**  
ИГР ТРИ СТОРОНЫ ОДНОЙ НЕВАЛИ

ИГРЫ КОТОРЫХ НЕ БЫЛО:

TRINITY CONQUEST  
DODGE NUKEM FOREVER  
HAWAIIAN CHRONICLES  
JUNGLE EMPEROR LIO  
KARIBIUM 66  
КОНСАРЧАРД ЧАРДОНН  
ЛОСТАЙН  
ИНДИАНЫ ШАДОУН  
РАЛЛ

ОЛИМП  
Альбом прессы

### ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

«Игры, которых не было» - статья, повествующая о шедеврах, которым не суждено было увидеть свет, о разработчиках, которые забывали свои обещания, об издателях, которые закрывали революционные проекты...

«Демиурги» - самая свежая информация о новом проекте Nival! Virtua Fighter 4 - все подробности сенсационного анонса Sega плюс первые скриншоты!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty - демо-версия самой ожидаемой игры на PS2 в руках корреспондентов «Страны Игр»! Первые впечатления!

А также:

Hidden&Dangerous II

Blade of Darkness

Fate of the Dragon

Europa Universalis

Прохождения:

Icewind Dale: Heart of Winter

Clive Barker's Undying

Settlers IV



**СТРАНА  
ИГР**

gameLand  
www.gameland.ru

# Blaster Master: Blasting Again

Кто сказал, что танки не прыгают?  
Они прыгают. Я сам видел!

Жанр: action  
Издатель/разработчик: Sun Soft /Sun Soft  
Количество игроков: 1  
Дата выхода: уже в продаже

Началось все в далекие восьмидесятые, когда ми-ром правили восьмиджитки, а я только собирался пойти в школу. Именно тогда и появилась игра, которую приятно вспомнить и сегодня. Была она сложна, отличалась необычным игровым процессом и, конечно, прыгающим танком. Не обошло ее стороной и внимание игроков. Потихоньку шли годы, появились ее продолжения на шестнадцатиджитках и портативных приставках. И вот теперь, спустя немоверный по продолжительности отрезок времени, Blaster Master появляется на PlayStation с припиской в названии - Blasting Again.

События в этой части будут происходить спустя многие годы после победы Джейсона над своим последним врагом. У него за это время даже дети успели вырасти - Родди и Эльфи. Но, как и написано, - Blasting Again! Планету вновь начали сотрясать землетрясения и прочие геологические катаклизмы. Появились подозрения, что это пробудился старый враг Plutonium Boss. Поэтому Родди с Эльфи взяли танк SOPHIA новейшей модификации и отправились в подземные лабиринты. Очень скоро их догадки подтвердились полностью и самым неприятным образом. Поэтому играющего впереди ждут восемь уровней, которые пройдут полностью в подземном царстве и полном 3D.

И все было бы просто чудесно, появившись эта игра года три назад. Именно тогда мы могли бы порадоваться размытым и немного неровным текстурам (и так популярным теперь), смогли бы восхищаться врагами, на которых потрачено не так уж и много полигонов. А на сегодняшний день положение не спасает даже отлично прорисованный танк, который попадет к нам под управление, и буйство спецэффектов при взрывах. Не то время.

Ну да ладно, если с качеством перевода шедевра в трехмерности еще вопрос довольно спорный, то сама концепция игры осталась прежней, что должно очень порадовать фанатов. Вам вновь придется ис-

**События в этой части будут происходить спустя многие годы после победы Джейсона над своим последним врагом. У него даже дети успели вырасти.**

следовать огромные подземные уровни на танке и пешком (cool;)). Собственно, в этом и заключается изюминка игры. Причем без правильной смены мобильного и пешего режима вы далеко не пройдете. Не следует забывать, что танк имеет возможность прыгать, поэтому действие не ограничится одной плоскостью, а станет многоуровневым. Так что можно будет полазить по всяким склонам, по платформам, которые будут на разных высотах. В игре будет присутствовать огромное количество голово-



ломок и еще некоторое количество секретов (про последние, однако, можно и забыть). Присутствует вполне приличный (по меркам будущего) арсенал оружия, имеются щиты, много power-up'ов, разбросанных в самых укромных местах. И что самое интересное, наш танк сможет от определенных призов менять свои характеристики прямо на поле боя! Как это будет выглядеть и на что повлияет в игре, пока не очень понятно. Но будем надеяться, что это не просто дань моде, а вполне полезная и

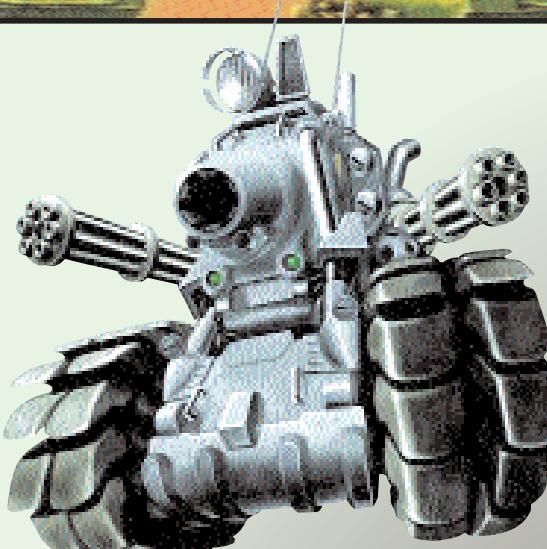
необходимая фишка. Но то, что море удовольствия нам обеспечено - это точно.

Однако намного круче проверить все это на практике, не оглядываясь на всякие пресс-релизы, тем более, что ждать осталось совсем немного. Игра уже стучится в дверь. Так что копим деньги и на-деемся, что чутье на хорошие игры не подведет Sun Soft и на этот раз, несмотря на всякие там опыты с трехмерностью.

C.J.C.

СКОРО

# Metal SLUG X



Рано, рано многие похоронили великую японскую компанию SNK. В ближайшее время эта фирма намерена напомнить о себе выпуском на PSX шедевральной стрелялки Metal Slug X. Это действительно очень радостное известие для фанатов «контраобразных» игр, ведь MS на сегодняшний день можно считать лучшей в своем жанре.

Жанр: shooter

Издатель/разработчик: Agetec/SNK

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: май 2001 года

Предпосылок для столь оптимистических настроений перед релизом игры хоть отбавляй. Начнем с того, что эта игровая серия насчитывает уже четыре части, а всякие второсортные игры не живут дольше первой (правда, есть исключения). Да и обращу ваше внимание на то, что всем четырем играм ставились высокие рейтинговые оценки. Первая часть уже вышла на PlayStation года три назад, но в нашей стране как-то не была замечена (тогда все в FF VII играли). Теперь настала очередь четвертой, с кодовым именем «X». Почему именно так решили в далекой Стране восходящего солнца, останется тайной за семью печатями. Еще следует

**Если вы думаете, что в век глобальной трехмеризации все двухмерные игры должны откинуть лапы, как мамонты, то сие есть ошибка.**

заметить, что игра приходит к нам с игровых автоматов, а там, пока продукт не оккупится достаточным количеством жетончиков (по ним можно судить об успехе), и думать нечего о портировании на домашние платформы.

Другой вопрос - исполнение. Те, кто не знаком с играми этой серии, рухнут с того, на чем находятся, как только услышат что они полностью двухмерны (2D). Ну и что? Если вы думаете, что в век глобальной трехмеризации все двухмерные игры должны откинуть лапы, как мамонты, то сие есть ошибка. Вспомните, к примеру, Castlevania: Symphony of the



тивников. А это уже явный минус для столь динамичной игры. Однако похожие трудности испытывали и предыдущие версии игры. Не забывайте, что это shooter, причем в самом прямом смысле этого слова. Стрелять придется во все стороны, а отпускать кнопку «Fire» вообще нельзя. И, как и положено для данного жанра, игра будет напичкана разнообразным оружием. Примерно десять видов. Натруженные руки персонажей (а их на выбор вам предложат аж 4 штуки), кроме стандартного пистолета, смогут поддержать тяжелый пулемет, огнемет, дробовик, лазер, ракетницу и дру-



**Классический шутер для двух игроков.**  
**Главное правило: не отпускать кнопку «Fire»!**

гие смертоносные и мощные игрушки, запомнившиеся по первой части. Но главное, кроме всеми любимого танка Metal Slug, появятся самолет Slug Flyer, робот Slugnoid и... боевой верблюд Camel Slug!

В заключение хочется отметить, что игра выходит как на японском, так и американском рынке. Про Европу - пока молчок. Но мы, как водится, не очень переживаем по этому поводу. Соответственно, все любители пострелять не имеют права пропускать эту сумасшедшую игрушку.

C.J.C.

# Black & White

**Black & White, без сомнения, можно назвать одним из самых амбициозных игровых проектов нашего времени. Амбициозность его настолько велика, что большинство критиков не без оснований сомневаются, что разработчикам реально удастся воплотить все свои многочисленные задумки в жизнь, да еще и должным образом.**

**Жанр:** стратегия

**Издатель/разработчик:** Midas Interactive Entertainment/Lionhead Studios

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** май 2001 года

Одно из самых популярных среди серьезных игровых журналистов мнений, пожалуй, можно определить одной фразой: **ТАКИЕ** игры вообще никогда не должны выходить. *Black & White* на бумаге выглядит настолько гениальной и настолько великолепной, что с уверенностью практически на сто процентов можно заявлять, что даже такие признанные гении игровой индустрии, как Peter Molyneux, вряд ли смогут с ним совладать. Скорее всего, нас ждет просто очень интересный, самобытный и увлекательный продукт. И точка.

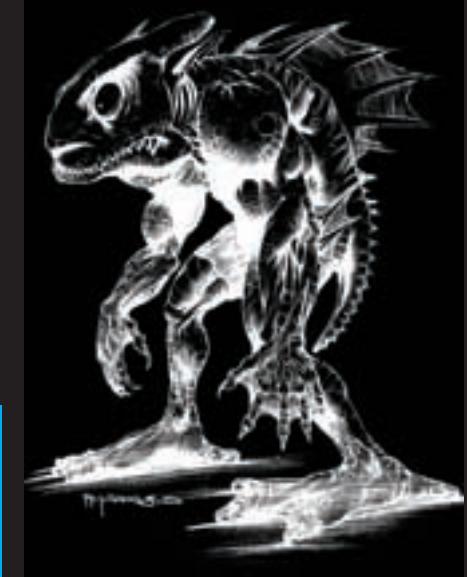
На случай, если кому-то из вас незнакомо имя Peter Molyneux, одной из самых видных личностей на ниве PC-игр, то просто необходимо сделать парочку замечаний. Именно этот человек стоял за такими легендарными вещами, как *Magic Carpet*, *Populous*, *Syndicate* и *Dungeon Keeper*, а это, согласитесь, говорят о многом. Lionhead Studios, собственно, компания Питера, основанная им после того, как он покинул родной ему *Bullfrog*. *Black & White*, его первый проект в стенах Lionhead, мир ждет уже страшное количество времени (хотя, конечно, до такого мегадолгостроя, как тот же *Dungeon Keeper* ему далеко). На этот раз, правда, игра уже реально и без шуток выходит в свет, причем, как было объявлено (к удивлению всей игровой прессы) не только на PC и Dreamcast, но и на PlayStation, причем, представьте себе, не на второй, а на первой!

Факт более чем примечательный, учитывая, что *Black & White* - в общем-то, одна из наиболее технически продвинутых игр.

Впрочем, как говорится, ближе

**Создатель B&W Peter Molyneux стоял за такими легендарными вещами, как *Magic Carpet*, *Populous*, *Syndicate* и *Dungeon Keeper*,**

к телу. В первую очередь, стоит затронуть вопрос о том, чем же так привлекает всех новый проект Питера Мулинея и в чем его амбициозность и, извините, гениальность (по крайней мере, на словах). Су-



пользование магии построено на своеобразном "рисовании" мышкой знаков на коврике! Как это реализуют для PlayStation'овского контроллера, в принципе, догадаться несложно, другое дело, насколько это будет удобно. Вся "волшба" вообще становится возможной благодаря такому немеряно оригинальному ресурсу, как мана. Количество ее напрямую зависит от того, насколько рьяно поклоняется своему божеству подвластный вам народ. А методов воздействия на него, надо сказать, множество, и в соответствии с ними человечки, собственно, к вам относятся и будут. Можно, например, действовать как профессиональный тиран, плевать на граждан, а чуть что - давать им по рогам. Не исключено, что вас будут бояться, а значит, типа, и уважать. Можно подходить к человечкам с пониманием и попытаться заслужить их искреннюю любовь. Методов множество. При этом под опеку игрока еще и вверен некий Титан, который, ко всему прочему, выполняет функции персонального тамагочи. То есть за зверюгой нужно постоянно присматривать, а он, в свою очередь, будет наблюдать за вами и в некотором роде копировать ваше поведение. Именно от вас зависит, какой характер выработается у вашей зверюги.

Короче, в двух словах об игре не расскажешь, но, поверьте, потенциал ее просто огромен. Другое дело, насколько его смогут реализовать разработчики, да еще и на первой PlayStation. Ответы на эти вопросы мы получим, судя по всему, только ближе к концу весны.

Александр Щербаков



дите сами: *Black & White* - это нечто вроде "симулятора бога", но при этом совсем не похожего на тот же *Populous*. Игрок - могучее существо, управляющее одним из народов, причем делающее это весьма своеобразно. Своеобразие это заключается в том, как это самое управление реализовано по задумке неугомонного Питера. Например, все ис-

# e~shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [salas@e-shop.ru](mailto:salas@e-shop.ru)

[095] 258-8627

[095] 928-6089

[095] 928-0360

[812] 311-8312



	\$19.99		\$20.00
	\$42.99		\$34.99
	\$38.99		\$42.99
	\$50.99		\$41.99
	\$44.99		\$42.99
	\$43.99		\$46.99
	\$42.99		\$46.00
	\$42.99		\$42.99 <b>NEW!</b>
	\$38.99		\$37.99
	\$46.99		\$9.99
	\$42.99		\$46.99
	\$15.99		\$46.00
	\$59.99		\$25.99
	\$65.99		\$69.99
	\$62.99		\$9.99 <b>NEW!</b>
	\$65.99		\$65.99 <b>NEW!</b>
	\$65.99		\$45.99
	\$65.99		\$9.99
	\$5.99		\$62.99
	\$5.99		\$62.99
	\$63.99		\$9.99
	\$65.99		\$62.99
	\$65.99		



**\$ 62.99**



(US) Final Fantasy IX

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **TOPUP BACK**, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

# Baldur's Gate: Dark Alliance

О том, что на одной из платформ от Sony должна будет появиться игра под маркой Baldur's Gate, было известно достаточно давно. Вот только никто не предполагал, что Interplay и ее разработчики не станут делать банальный порт культовой RPG с PC, а возьмутся за создание совершенно нового продукта.

Жанр: RPG  
 Издатель/разработчик: Interplay/Black Isle Studios (Snowblind Studios)  
 Количество игроков: 1-2  
 Дата выхода: осень 2001 года

PlayStation 2

Думаю, не ошибусь, если скажу, что подробно расписывать, что же такое Baldur's Gate, не имеет особого смысла. О детище BioWare и Black Isle Studios, кажется, слышали абсолютно все, за исключением только совсем упретых субъектов, игнорирующих даже такие события на рынке PC'шных продуктов. Ведь что ни говори, а две части этой игры стали одними из самых ярких представителей компьютерных RPG за последнее время и завоевали себе армию поклонников. Что же будет представлять собой создаваемый фактически с нуля Baldur's Gate: Dark Alliance? Начнем с игрового процесса: что теперь с ним будет твориться, окончательно на данный момент неизвестно. Впрочем, никто практически не сомневается (и имеющиеся в наличии ролики также это недвусмысленно подтверждают), что геймплей в своей основе будет практически тем же, что мы все могли попробовать на PC, разве



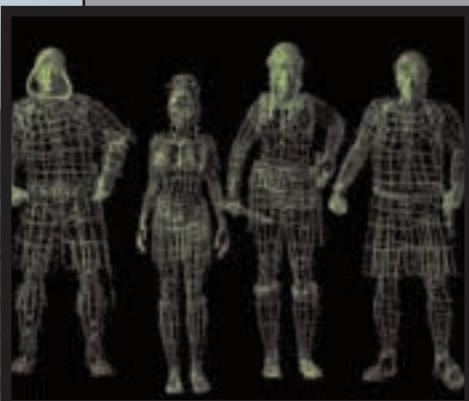
что с некоторыми необходимыми поправками. И это явление положительное, потому как к этому аспекту продукта никто никогда особенно не придрался, а его проработка находилась на действительно высоком уровне. Само собой, фанаты "приставочных RPG" японского образца не увидят привычный продукт, выполненный по всем канонам своего любимого направления в жанре. Как-никак, а мы имеем дело с CRPG, то есть ролевой игрой компьютерного разлива, а там, сами понимаете, своя стилистика, свои традиции и свой подход. Хотя, безусловно, совсем

**Фанаты "приставочных RPG" японского образца не увидят привычный продукт, выполненный по всем канонам своего любимого жанра**



уж традиционной CRPG a la легендарный Eye of the Beholder и прочие звери Baldur's Gate никогда не была.

А вот графическое оформление рассматриваемой нами игры для PlayStation 2 позволяет говорить о ней как о действительно самостоятельном продукте, резко отличающемся от своих собратьев по цеху. Привычное, и, надо признать, красивейшее 2D сменилось на весьма впечатляющее 3D. Смотрится все это несколько непривычно, но очень даже симпатично. Причем, поверьте, те же скриншоты производят гораздо меньшее впечатление (по крайней мере, на меня), чем Baldur's Gate: Dark Alliance в движении. Плавная анимация, симпатичные спецэффекты, неплохие модельки персонажей и, главное, реальная узнаваемость Baldur's Gate, чего, как казалось понапалу, разработчики не достигнут.



Кроме всего вышесказанного, стоит все-таки отметить для непосвященных, что действие всех Baldur's Gate происходит не где-нибудь, а в Forgotten Realms - самой известной (особенно среди любителей настольных RPG с GameMaster'ом и поклонников фэнтези-книг) вселенной компании TSR. Причем, подчеркнем, иг-



ра всегда базировалась на своде правил AD&D, причем достаточно корректно ее воспроизводила. Чуть что, игра тут же бросала виртуальный кубик и в соответствии с результатом претворяла все, что нужно, в жизнь. В общем, ждем осени и надеемся, что малоизвестная доселе Snowblind Studios, в основном трансформациями игры для PlayStation 2 и занимающаяся, выполнит свою работу на совесть и не превратит Baldur's Gate: Dark Alliance в обычновенную поделку с хорошо зарекомендовавшим себя именем.

Александр Щербаков

# КЛИНСКОЕ PARTY ZONE 2001

6.04

Самые заводные и активные любители продвинутого пива уже который weekend отрываются на вечеринках «Клинское Party Zone 2001».

В апреле реки Клинского пива устремляются за пределы не только Москвы, но и Московской области. Расширяет сферу своего влияния «Клинское Party Zone 2001». Впервые вечеринки этой, уже ставшей популярной серии пройдут 06 апреля в Туле в клубе Премьер (ул.Энгельса, 66).

13 апреля «Клинское Party Zone 2001» возвращается в Москву и с новой энергией в компании с Ляписом Трубецким открывает бутылки любимого пива, продолжает шоу, разыгрывает призы в клубе Сова (ул.Миклухо-Маклая, 27А). А 14 апреля в клубе Таксмен (Крымский вал, 10) Клинское будет бурлить в рок-н-рольных ритмах продвинутой группы Кросс Роудз.

В разгаре весны хочется открыть бутылочку пива и двинуть в путь вместе с друзьями. Особенно туда, где уже набирает обороты заводная тусовка «Клинское Party Zone». На юг, в Чехов перезжают бочки Клинского. 20 апреля в клубе Чайка (ул.Чехова, 16) будут отрываться не только театралы. А 21-го апреля в Подольске в ДК им.Лепсе - DJ от Клинское Party Zone, продвинутая дискотека, пиво, море призов от Клинского.

Любители продвинутого пива встречаются в Клинское «Party Zone 2001».

КЛИНСКОЕ

Thilo



СКОРО

# Digimon World

Знаете ли вы, что компания Bandai не только снимает аниме и владеет правами на легендарного (в Японии, по крайней мере) Gundam'a, но еще и является мамой тамагочи? Что ж, теперь будет знать.

**Жанр:** виртуальный питомец

**Издатель/разработчик:** Bandai/Bandai

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** 30 марта 2001 года

А теперь, о том, какое отношение это имеет к нашей истории. Как мне помнится, году в 95 «большую Би» посетила идея сделать тамагочи, умеющих драться друг с другом. Назвали новый продукт Digimon (от англ. Digital Monsters - Цифровые Монстры). Позже появился одноименный мультсериал и конкурирующая Nintendo с ордой «пикачей», и с тех самых пор между компаниями тянутся вялотекущая позиционная война за деньги потребителей, отголоски которой наконец добрались и до англоязычной PlayStation. Digimon World предназначена тем, кто еще не переболел тамагочи и не взвыл от ухода за опостылевшим сестренкиным хомячком. Задача

игрока - вырастить собственного боевого монстра, причем в отличие от Pokemon, где основной акцент сделан на прокачку персонажей и драки, в DW подопечную зверушку придется именно воспитывать: кормить, если она голодна, поить, укладывать спать, тренировать, лечить и делать еще целую уйму вещей, из-за которых мне так не хочется обзаводиться семьей и так хочется выбросить из дома собаку. Количество опций по воспитанию звереныша способно ввергнуть в шок даже бывалого владельца тамагочи, не говоря уж о рядовом игроке. Кто-кто, а Bandai знает толк в суррогатных зверях. Однако

**Количество опций по воспитанию звереныша способно ввергнуть в шок даже бывалого владельца тамагочи, не говоря уж о рядовом игроке. Кто-кто, а Bandai знает толк в суррогатных зверях.**



каждым нажатием кнопки, регулирующей цветность у телевизора, становится все ярче. Полигоны «не выходят» за рамки приличного, модели персонажей вполне адекватны. Единственное, к чему можно придаться - анимация, но делать



Та самая треть игры — поединок вашего питомца с неожиданно появившимся врагом.

воспитание питомца составляет лишь две трети игры, оставшаяся треть - драки. Понятно, что при таком раскладе отнести Digimon World к файтингам не получится. Да и роль наставника в поединке сводится к позиции наблюдателя. Тренер может лишь подкармливать подопечного целебными снадобьями или приказать выполнить специальный удар. Не знаю, удовлетворит ли подобное поклонников Tekken, но для неизбалованных любителей виртуальной живности шанс проверить в бою результат собственных педагогических эззерсисов, наверное, представляет интерес.

Теперь о технической стороне. Не скажу, что увиденное и услышанное повергло меня в шок. Крепкая игра, сделанная на уровне современных стандартов. Графика приятна для глаза, ярка и с

этого я не стану, потому как DW мне понравилась. Немало приятного открыл я для себя, слушая озвучку к игре. Очень мило, скажу я вам, особенно музыка. У меня в последнее время вообще открылась тяга к простому (я даже скачал из И-нета десяток MIDI-файлов). Дзинь, вууу, вжих, бум-бум-бум - какая прелест! Обожаю приставочный поп.

И напоследок о перспективах Digimon World в Европе, а оньи пока представляются крайне неясными. Игра добралась до берегов туманного Альбиона почти через год после релиза в США, где она получила весьма невысокие оценки. Однако так ли уж это для нас страшно?...

Укротитель виртуальных монстров,  
Алексей Ковалев. <happosai@mail.ru>



# ОБЗОР

<b>30</b>	<b>Fear Effect 2: Retro Helix</b>	<b>30</b>
<b>34</b>	<b>Vanishing Point</b>	<b>34</b>
<b>40</b>	<b>Ultimate Fighting Championship</b>	<b>40</b>
<b>42</b>	<b>Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael</b>	<b>42</b>
<b>43</b>	<b>Dark Stone</b>	<b>43</b>
<b>44</b>	<b>Supercross 2001</b>	<b>44</b>
<b>46</b>	<b>The Emperor New Groove</b>	<b>46</b>

**30****34****40**

- 1** Таких игр не бывает.
- 2** Полный провал по всем статьям.
- 3** Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4** Уровень ниже среднего.
- 5** По всем параметрам средняя игра.
- 6** Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7** Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8** Очень хорошая игра.
- 9** Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков. Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.
- 10**

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

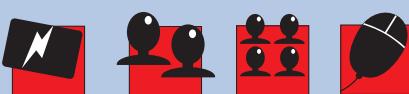
**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**5.0**



dualshock 1 игрок руль карта памяти



splitscreen 2 игрока 4 игрока мышь

**Используемые обозначения****PlayStation**

# Fear Effect 2: Retro Helix

Это чем-то похоже на общение по телефону с человеком, которого ты еще никогда не видел в лицо: при встрече всегда обнаруживаешь, что реальная личность мало чем похожа на придуманный во время телефонных разговоров персонаж. Похоже, что с долгожданным Fear Effect 2 Retro Helix произошло нечто подобное: уж сколько ждали, сколько мечтали - и вот она, суровая действительность. Что же, пора спуститься с небес на землю...

**Жанр:** action/adventure  
**Издатель/разработчик:** Eidos/Kronos Digital Entertainment  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Parasite Eve, Resident Evil, Fear Effect, In Cold Blood



Не стану скрывать, мне всегда нравилась первая часть айдосовского экшен-триллера, выполненного в лучших традициях классики хоррор-жанра. Ясное дело, спорные моменты игры были вполне очевидны: специфическое управление, своеобразный графический стиль и т.д. Тем не менее, новость о разработке приквела к Fear Effect я встретил чувством легкой эйфории. Думаю, меня многие поймут: после замечательного FE Retro Helix вызвал самые восторженные прогнозы. Короче говоря, «любопытный феномен человеческого сознания» сработал на полную катушку. С другой стороны, со счетов нельзя было сбрасывать и тот фактор, что долгожданное продолжение приключений красавицы Ханы и сопутствующей ей должна было оказаться одной из самых привлекательных и стильных игр для угласающей старушки PlayStation. Наконец-то всем нам представилась возможность самим удостовериться, насколько Fear Effect 2 пресс-релизов и превьюшек соот-

ветствует реальности. Сюжет игры строится на генетическом эксперименте, происходящем в 2048 году в Гонконге. Сценаристы от души пофантазировали на тему расшифровки хромосом биологического вида homo sapiens, потерянных фрагментов ДНК, зловещих вирусов, превращающих людей в кровожадных монстров, и т.д. и т.п. На сцене действуют главные герои: уже знакомые нам Хана Цу-Вэйчел, Ройс Глас, Яков «Деке» Декорт и «новенькая» блондинисто-голубоглазая девчонка Рэйн Кин. Все четверо оказываются странным образом вовлечены в поиски важных научных артефактов: генного маркера, фрагментов спирали ДНК (похоже, что именно эти фрагменты и называются «Петро Хеликс») и некие образцы биоматериала. Буквально с самого «интрушного» ролика, смонтированного в духе «медицинского кошмаря», начинает нагнетаться апокалиптическая атмосфера а-ля «Бегущий человек» или «Матрица» с полагающимися по слуху мрачными футуристическими бэкграундами, мэрли-

номэнсоновскими биомеханидами и т.д. На этом угнетающем фоне наши девушки-красавицы выглядят особенно впечатляюще. Кстати говоря, а у вас не сложилось впечатление, что девушка-монстр из начального ролика подозрительно похожа на Рэйн?... Первое, что бросается в глаза - это факт, что игровой процесс FE 2 разительно схож с игрой-предшественницей. Упор все также делается на динамичное чередование персонажей: игра за Хану/игра за Рэйн/игра за Гласа и т.д. Фактически все четыре диска представляют собой отдельные авантюры всех персонажей, которые действуют по тесно переплетенным сюжетным линиям. Все начинается с похождений подружек Ханы и Рэйн в канализации под исследовательским центром. Цель - до-

Все начинается с похождений подружек Ханы и Рэйн в канализации под исследовательским центром. Цель - добывать образцы ДНК.





быть образцы ДНК. Чтобы добыть ДНК, нужно получить коды доступа. Чтобы получить коды доступа, нужно взломать компьютеры охраны. Чтобы взломать компьютеры, нужно зациклить изображение, которое подают камеры охраны. А для этого нужно пробраться в соответствующее помещение. Чтобы в него пробраться, необходимо и т.д. Естественно, за каждым углом вас будут поджидать дроиды охраны, ловушки и т.д. Классические динамичные перестрелки постоянно перемежаются «беготней-в-поисках-того-самого-рубильника-который-открывает-синью-дверь» и решением головоломок. Сами видите, что никаких неожиданностей в геймплее FE 2 Retro Helix мы не находим.

Довольно оригинальными мне показались сами головоломки. Они весьма разнообразны (цифробуквенные коды, цветовые последовательности, обычные пазлы, математические загадки а-ля задача с бутылками из «Крепкого Орешка 3» и т.д.), не будучи слишком сложными или безобразно глупыми. Единственное, что иногда вызывало мое раздражение, так это тот факт, что разработчики нередко компенсируют недостаток нормального экшена почти что назойливыми внедрением этих самых головоломок. Сюжет и внутренняя динамика игры очень грамотно построены за счет чередования непредсказуемых событий, характеризующихся неожиданными катастрофами и частой сменой характера деятельности персонажей. В результате при игре возникают ощущения, напоминающие о Metal Gear Solid, Parasite Eve и Resident Evil вместе взятых. Коктейль убойный.

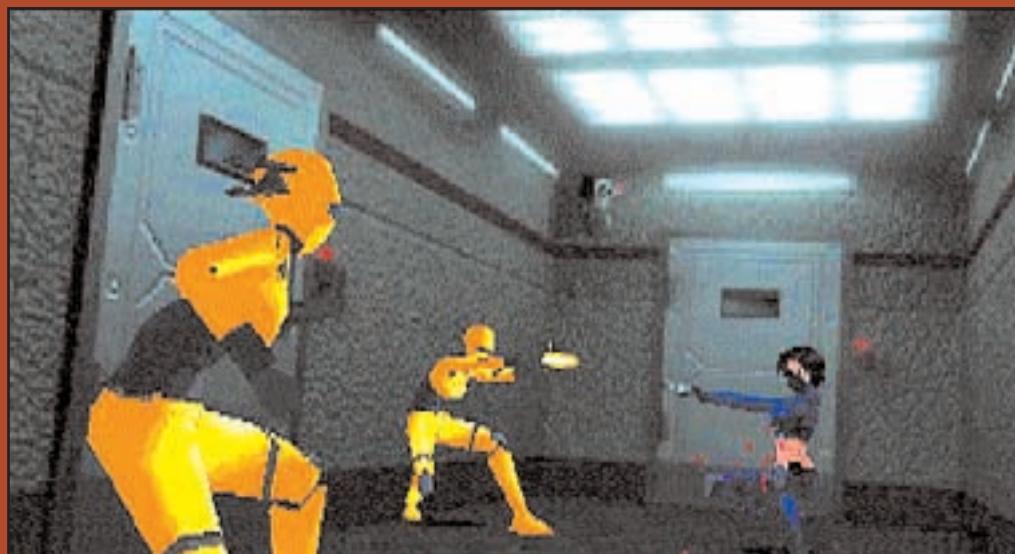
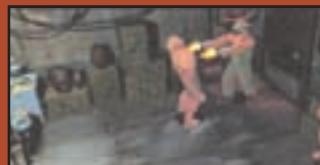
Предложенная авторами схема управления (позаимствованная все из того же «Резидента») отточена и отлажена, но определенные трудности возникают скорее из-за недостатков дизайна уровней. Черт подери, как же неприятно в самый важный момент «зацепиться» за невидимый угол! Все так же невозможно полно-

ценно играть без активного применения перекатов и мгновенных разворотов на 180 градусов. Кроме «обычной» схемы контроля, можно выбрать «3D», сделанную по типу MGS. Честно говоря, такая забота об удобстве игрока не может не порадовать. Оба режима полностью функциональны, хотя лично мне «обычный» показался более подходящим к Retro Helix.

Визуально игра выполнена на ста-



**Что может быть лучше, чем поболтать с подругой во время смертельно опасного задания.**



тических бэкграундах с интегрированными в них FMV-роликами длиной примерно в 3 секунды. Просто, как все гениальное. Для старушки «Соньки» это вполне по силам, а с точки зрения графического оформления позволяет хорошо развернуться художникам и дизайнерам. Особенно меня порадовали эффекты освещения вроде бликов от воды на стенах, отсветов выстрелов, истерического подрагивания ламп и т.д. С другой стороны, тени от персонажей просто отвратительны, что особенно видно при ярком свете. Может быть, поэтому разработчикам так нравится глубокий полумрак? Иногда сбоят засэмплированные ролики в

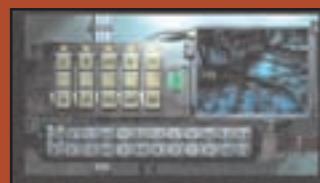
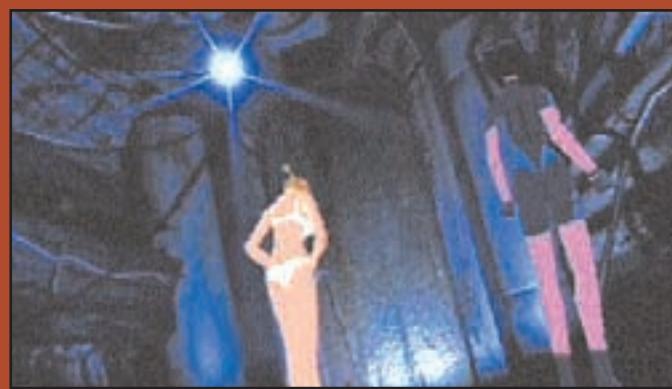
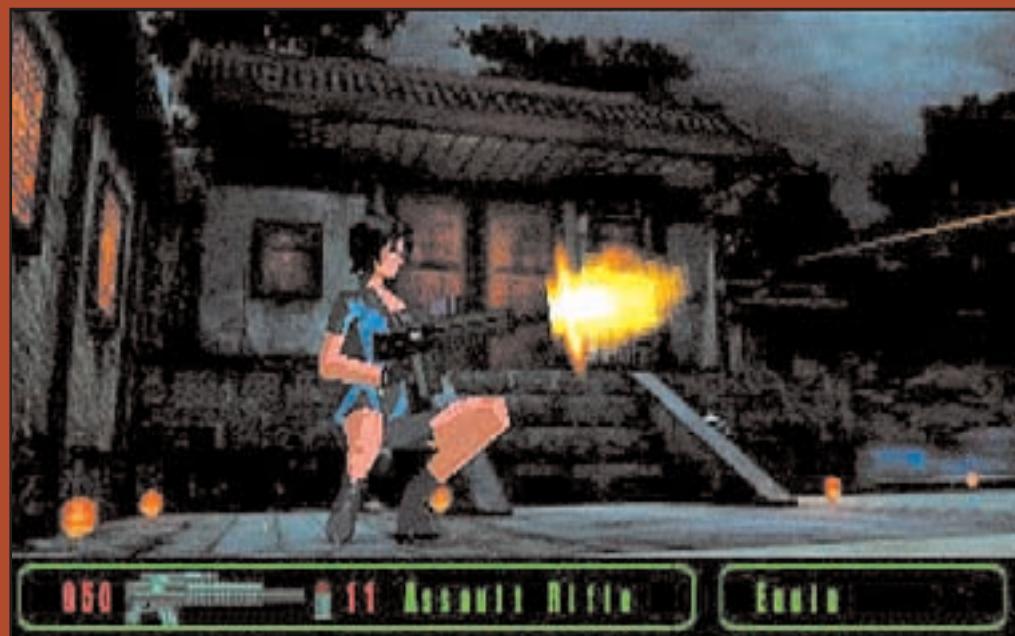
**Особенно порадовали эффекты освещения вроде бликов от воды на стенах, отсветов выстрелов и истерического подрагивания ламп.**

бэкграундах: явно просматриваются места «склейки», но это практически незаметно, если не стоять на одном месте. Объекты приятно детализированы и разнообразны, хотя большинство из них отличается специфической размытостью и неясностью. Модели героев (ну и героинь в особенности) так же здорово смотрятся в движении, как и на статичных скриншотах. Особенно меня порадо-

вали лица главных героинь: для PlayStation это больше, чем просто клево. Отдельных похвал заслуживают ролики, «продвигающие» сюжет. Полностью сделанные на движке игры, они идут без задержек, надписей loading и прочей утомительной муры (что и говорить, в интенсивности геймплея FE 2 Retro Helix не откажешь!) - быстро, по-голливудски



зрелищно и красиво. Именно здесь Eidos на полную катушку отрывается по поводу романтической нестандартности отношений главных героинь, выискивая «горячие» ракурсы камеры и т.д. Действие сопровождается великолепно озвученными голосами актеров, передающими драматические нюансы и психологический подтекст происходящего на экране. Звуковое оформление игры оставляет самые благоприятные впечатления - и благодаря своей реалистичности, и за счет разнообразия. Если же говорить о впечатлении от игры в целом, то здесь не обойтись без одного доходчивого сравнения: это напоминает просмотр первоклассного голливудского футуристического эротического триллера. Другой вопрос, нравятся ли вам подобные фильмы. Все элементы жанра налицо: мрачные футуристические пейзажи, расчлененные трупы непонятных существ в темных шахтах, бездушные жестокие механизмы, охотящие-



**Это напоминает просмотр первоклассного голливудского футуристического эротического триллера. Другой вопрос, нравятся ли вам подобные фильмы.**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Игра, созданная, чтобы нравиться. Тем не менее, некоторые из нас могут остаться далеко не в восторге от жесткой, а местами просто надоедливой стилистики игры. Но даже это не изменит уготованную Retro Helix судьбу настоящего хита.

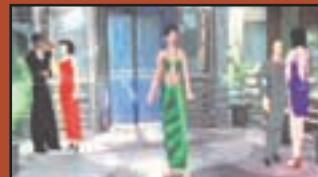
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**7.9**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Поклонники первой части найдут в приквеле много интересного. Хотя полностью оправдать ожидания от Kronos все же не удалось.



ся на людей, и коридоры, кишащие крысами-мутантами, которые разрывают живые тела. Тут же проткнутые шипами головы, безобразные мутации, кровь на ржавых стенах, шприцы со смертельным вирусом, которые погружаются в обнаженную плоть девушки на операционном столе, эротика, неотделимая от смерти, и смерть, невозможная без эротики... Не хотел про это писать, но все же напишу (чтобы все знали, почему некоторые мамы запрещают своим чадам играть в Retro Helix): FE 2 не была бы FE 2 без сцены орального секса между огромным механическим насекомым и Рэйн. Такие дела. Короче говоря, если вам нравится Marilyn Manson, то Retro Helix вас, несомненно, порадует: это похоже на один длинный клип Антихриста



**Боссы в игре просто ужасны, но с другой стороны на то они и боссы, чтобы пугать маленьких девочек и мальчиков.**

Суперстар. Стильный и жестокий цинизм, но временами перебор очевиден. Юмора, что ли, не хватает. Перечитав написанное, я наконец-таки понял, как же я сам отношусь к FE 2 Retro Helix. Спокойно. Безусловно, большинству геймеров эта игра понравится. Она будет хитом - без всякого сомнения, причем не последнюю роль в этом сыграет грамотная рекламная кампания Eidos с постоянным подчеркиванием, что это последняя игра компании для SPS, что это проект «для взрослых» и т.д. К объективным причинам этого успеха можно отнести действительно выдающуюся работу студии Kronos Digital

Entertainment, которая сделала продуманную, цельную и увлекательную игру. Во всяком случае, для тех, кто знаком с первой частью, FE 2 не будет сюрпризом. Не знаю, можно ли тут рассуждать о какой-то ценности для жанра, скорее, стоит подумать о ценности игры для PlayStation как для платформы. Что не говори, а Retro Helix - одна из немногих игр этой весны, в которую интересно играть. И никаких 10-12 часов свободного времени, заявленных разработчиками на прохождение, на нее не жалко. Но ни минутой больше, ни-ни ;).

Иван Напреенко



# ACE COMBAT 3

## electrosphere

# Vanishing Point



Со времен NFS: Porsche 2000 на PlayStation не выходило столь стильной и замечательной во всех отношениях игры.

**Жанр:** гонки

**Издатель/разработчик:** Acclaim Entertainment/Clockwork Games

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:** Need for Speed, Ridge Racer Tape 4, Gran Turismo



Все, продолжения "Жажды скорости" на первой PSX нам уже не увидеть. Но это не беда, ведь у нас есть возможность насладиться игрой ничуть не хуже. Наконец-то можно поздравить геймеров, помешанных на дорогих машинах и бешеных скоростях. Их попытка голоданием, длившаяся без малого год, благополучно подошла к концу, и всему виной свалившийся, как чудо с неба, Vanishing Point. Не буду отнимать у вас время историями о трудном пути, который пришлось пройти игре от задумки до мастердиска, и сразу перейду к самому интересному, т.е. графике.

Так вот, можете подбрасывать в воздух шапки-ушанки и открывать бутылки шампанского - графика удалилась. Конечно, она не установила новых стандартов и не заставит специалистов ставить ее в качестве примера для подражания. Ведь все прогрессивные технологии давно уже опробованы на DC и теперь шлифуются на PS2(у). Но то, что она сделана на уровне Gran Turismo 2, уже заставляет радоваться. И, как мне кажется, машинки по качеству даже превосходят GT2 и NFS: P2000. (Это только кажется. - Прим. ред.). Разработчикам удалось создать великолепные модели автомобилей и декорации. Действительно, на машины потратили немалое количество полигонов, что позволило без лишних проблем прорисовать каждую модель и заставить плясать блики на отполированных кузовах. А вот повредить эту прелест не-возможно. И о бордюры нещадно бились, и об другие машины - все вплюстую, красота бессмертна. Не от-



стал от машинок и мир вдоль трасс. Все ярко, красиво и красочно. Прибавьте сюда очень подробную детализацию объектов - и получите великолепный результат. Но особенно следует отметить дизайн всех курсов. Я понимаю, что будет нелепо сравнивать оформление трасс с самой стильной гонкой прошлого столетия RRT4, но придется. Ведь VP - единственная игра, как мне думается, достигшая столь же высокого уровня. А может, и переплюнувшая его. Когда смотришь на трассы, понимаешь, что

**Теперь у вас нет соперников. Хотя не стоит радоваться - проблем от этого меньше не стало. Их роль взял на себя секундомер.**

разработчики просто тащатся от всяких поездов, туннелей, эстакад, мостов различной конструкции и величественных зданий. Особенно бросается в глаза море зелени. Иногда создается впечатление, что заезд проходит просто в кронах деревьев. Декорации во время гонки будут меняться с немыслимой скоростью, приводя играющего в неописуемый восторг на протяжении всех 15 трасс. Единственное расстройство - полное отсутствие различных погодных эффектов, которые прибавили бы колорита и без того отличным декорациям.

Но игра отличается не только хорошей графикой. Игровой процесс в VP тоже весьма оригинален и интересен. Теперь у вас нет соперников. Хотя не



стоит радоваться - проблем от этого меньше не стало. Их роль взял на себя секундомер. Все, что от вас требуется - это приехать к финишу за отведенное время. Приедете позже - вам засчитают штрафные секунды и опустят в таблице победителей на пару строк. Но если просто ездить наперегонки со временем, то это тогда Time Trial какой-то получается. Вот



**В Replay хорошо видна высокая детализация автомобилей.**

исходя из таких умозаключений и была придумана "страшная" вещь - трафик. Если объяснить без наворотов, то это плотность движения (в данном случае движения автомобилей по трассе, по которой нам и надо будет проноситься быстрей ветра). Говоря еще проще, абсолютно тупые компьютерные машинки будут постоянно мешаться и тыркаться в ваш багажник при снижении скорости. И ни одна из них не свернется с вашего пути даже под угрозой столкновения. Для них вас абсолютно не существует. И честно говоря, я так и не понял их стиль поведения. Вроде бы к финишу не рвутся, а разгоняются так, что мгновенно исчезают из поля зрения. С другой стороны, за каким чертром им иногда приходит мысля тормозить

прямо посреди дороги на скоростном отрезке трассы? Вот это действительно загадка. Хорошо, что хоть встречное движение отсутствует. Теперь о том, на чем вам предстоит со всем этим бороться. А прокатиться с ветерком вам предложат аж на 32 автомобилях. На мой взгляд, подбор моделей достаточно неоднозначный, можно сказать, даже специфический, но в то же время сделанный со вкусом. Тут вам и Audi TT, Lotus Elise, Austin Martin V8, Ford Ranger и даже



**GRAN TURISMO® 3**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR  
A-spec

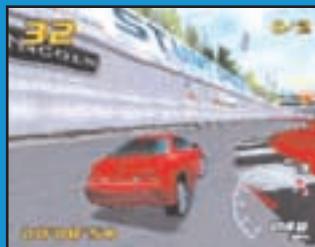
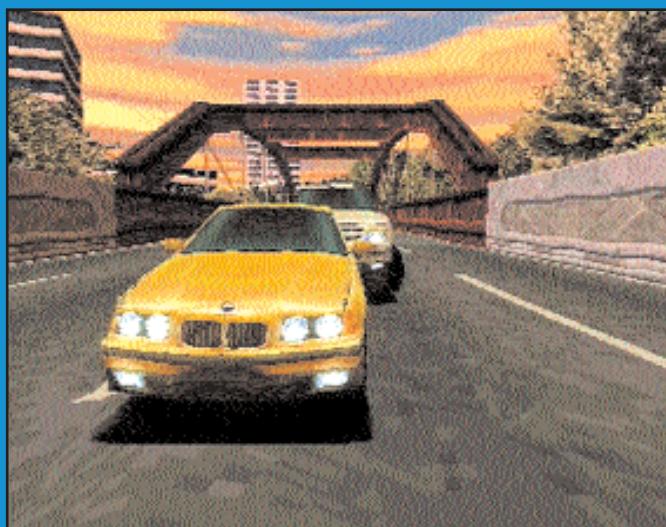
אֶלְעָזָר  
בְּנֵי  
יִשְׂרָאֵל



וְאֶלְעָזָר



# ОБЗОР



Как правило, именно ночные трассы являются наиболее зрелищными.

так на четырех колесах - Ford Explorer. Все средства передвижения отличаются индивидуальной физикой, что заставляет играющего постоянно приоравливаться под каждую машину. Но зато каково разнообразие игрового процесса. А чтобы сделать это разнообразие еще более разнообразным, в игру запихали огромное количество различных режимов. Но наиболее выделяется Stunt Driver. Здесь вам придется на выдан-

чилась наиболее проработанной и интересной. Появились очки, которые необходимо зарабатывать для получения доступа к другим заданиям. Так что разговор о копировании чужих идей можно отложить на неопределенный срок. Много новизны было воплощено в этом режиме. Однако надо сказать, что есть одна вещь, которая все же портит удовольствие от игры. И достаточно сильно. Если кто еще не догадался, так я го-

**В Stunt Driver вам придется на выданных автомобилях выполнить около 20 интересных заданий, включая затяжные прыжки с трамплина.**

ных автомобилях выполнить около 20 интересных заданий. Показать умение вождения, пройдя несколько изощренных поворотов, даже совершив затяжные прыжки и многое другое. Например, уникальная забава с лопаньем воздушных шариков в полете после разгона и трамплина. Каково? Идея с испытаниями для водителя - не новость, она встречалась и в других играх. Но именно здесь она полу-

ванию о физике и управлении. Сколько раз вам придется проклинять разработчиков, перезапускать игру и проверять прочность джойстика об стены родного дома, когда машина не будет вписываться в поворот так, как вам хочется, немного более резко вильнет при маневре и "поцелуется" с бампером другой тачки. Или из-за пробуксовки вы придете к финишу на пару секунд позже. Хотя я приспособился

под требования этой игры уже на втором круге первой трассы, новичкам лучше обходить эту игрушку окольными путями. Ведь вслед за джойстиком прочности может не хватить у приставки, у... все молчу ;).

Вот мы подошли и к заключению. Безусловно, игра хороша практически во всех отношениях. Если б не тупая физическая модель и, как следствие, неудобное управление, она могла бы стать Хитом с большой буквы. А так поиграет в нее некоторое количество завернутых геймеров, и отправится она на полку собирать пыль веков. Мне по этому поводу страшно обидно. Ведь, может, это последняя подобная игра жанра для PSX :-.

C.J.C.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Не будем ругать Vanishing Point только из-за раздражающего управления. В конце концов, к нему можно привыкнуть и получать огромное удовольствие от очень хорошей и интересной игры.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

7.8

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Поскольку GT на Ps one больше не будет, VP смело можно назвать гонкой этого года и последним хитом жанра для уходящей на покой приставки.

# Ultimate Fighting Championship

Всевозможные бойцовские турниры издавна были излюбленной забавой сильной половины человечества. Действительно, что может быть приятнее, чем, расслабившись, наблюдать за тем, как здоровые мужики разбивают друг другу носы.

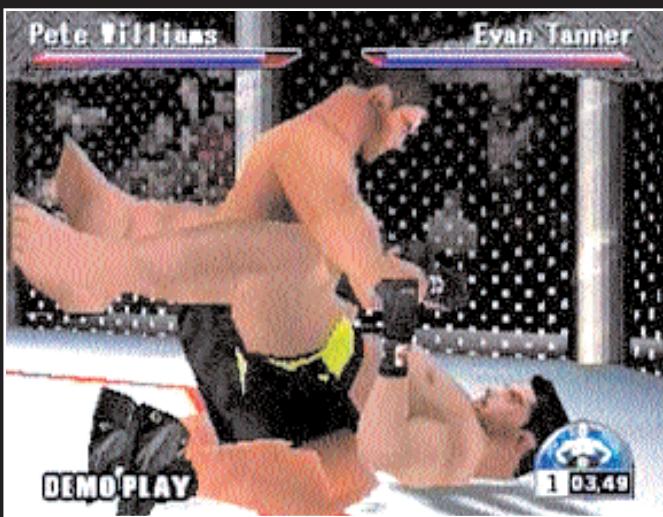
Жанр: драки  
Издатель/разработчик: Crave Entertainment/Opus  
Количество игроков: 1-2  
Альтернатива: серия WWF и WCW



В США же подобные сражения переросли в настоящую индустрию. Придя домой после тяжелого трудового дня и разместив свою жирную тушу на диване, среднестатистический американец включает телевизор в надежде увидеть какое-нибудь зубодробительное шоу. И что же попадается ему на глаза? Как правило, это реслинг: красивые постановочные бои без крови и тяжелых увечий. Динамично, эффектно, весело, но, к сожалению, ненатурально. Для желающих же полюбоваться на реальный бой без правил существует Ultimate Fighting Championship. Здесь уже никто не притворяется - все дерутся по-настоящему. И что особенно интересно, бойцы используют разные стили. То есть на ринге могут сойтись боксер с каратистом, сумист с дзюдоистом и так далее. UFC завоевал нехилую популярность, и поэтому Crave смasterила для PlayStation одноименную игру. А что из этого вышло, мы сейчас узнаем.

Первый сюрприз вас ожидает прямо во время изучения начальных опций. Практически все менюшки разделены между собой довольно-таки солидными экранами загрузки. Решили вы заглянуть в Options - loading, решили вернуться на титульный экран - loading. И это притом, что дизайн опций блеклый, а заголовки пикселизованые.

Как и в любом файтинге, в UFC есть несколько режимов игры. В первую очередь, это, конечно же, Турнир, Свободные бои, Тренировка и Multiplayer. Кроме того, есть "Дорога в Чемпионат", где по мере вашего продвижения вы будете зарабатывать очки опыта, благодаря которым ваш боец постепенно становится все сильнее и



сильнее. Ну и, наконец, режим, где вы можете создать своего собственного вышибалу. Делается это следующим образом. Вначале вы задаете комплексию, возраст и происхождение будущего чемпиона. Далее нужно решить, какой бойцовский стиль он будет использовать. Здесь есть и классический бокс, и джиу-джитсу, и карате, и реслинг, и даже ниндзяту. Самый ответственный этап - выбор характеристик. Имеющиеся 500 очков надо распределить среди показателей силы, скорости и выносливости так, чтобы получился сильный боец. Завершающая стадия - подбор лица (на вы-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Даже если вы упертый фанат файтингов и боев без правил, вам не стоит играть в UFC - только настроение себе испортите.

### ОЦЕНКА

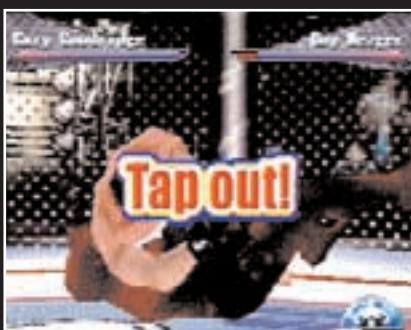
ГРАФИКА	6
ЗВУК	4
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

5.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очень жаль, что столь динамичное действие в реальности при переносе в виртуальный мир превратилось в полное занудство.

В ПРОДАЖЕ  
С 28 ФЕВРАЛЯ



Стандартная игровая ситуация: победитель сверху, а проигравший снизу.

Если вы новичок, то бой закончится для вас через несколько секунд. Стандартная тактика компьютерного оппонента - рывок вперед и сбивание вас с ног. После чего, насев сверху, враг начинает методично вас избивать до **ПОЛНОГО НОКАУТА**.

бортается 66 кривых физиономий) и трусов. Но в том случае, если вам лень создавать воина самостоятельно, то в наличии имеются 22 реальных гладиатора.

Завершив же все приготовления, вы оказываетесь на ринге. После вступительного слова рефери сражение начинается. Если вы новичок, то закончится оно для вас через несколько секунд. Стандартная тактика компьютерного оппонента - рывок вперед и сбивание вас с ног. После чего, насев на вас, враг применит какой-нибудь залом, который мгновенно отправит вас в нокаут. Вообще, большая часть боя протекает именно на полу, когда один храбрый воитель, усевшись на другого, колотит его изо всех сил. И если вы не знаете точно, что нужно делать, освободиться от вражеских оков вам вряд ли удастся. Но с помощью правильной комбинации кнопок вы можете не только бросить неприятеля, но и поменяться с ним местами. В целом, бои протекают вяло, не чувствуется скорости. Да и заканчиваются они,

как я уже говорил, быстро, поэтому большую часть времени вы будете не сражаться, а созерцать экран загрузки.

Не заслуживает лестных слов и графика. Конечно, никаких выпадений полигонов нет, да и текстуры на бойцах растягиваются. Но, если учсть, что на небольшую арену и двух бойцов уходят все ресурсы приставки, то совершенно непонятно, откуда взялась вся эта угловатость. Звук под стать графике. Однообразные возгласы толпы зрителей и хлесткие звуки ударов не создают живой атмосферы. Сами же бойцы абсолютно безмолвны. Музыка на вступительной заставке очень даже ничего, а вот то, что терзает ваш слух непосредственно в игре, способно лишь вызвать головную боль.

В общем, виртуальная версия UFC явно не удалась. И это странно, ведь в разработке игры принимали участие люди, трудившиеся над такими файтингами, как Tekken и Soul Edge.

Mac Fank



Помаём всё что  
движется, стоит  
и работает!

Куча информации о взломе самых  
разнообразных (компьютерных,  
и не очень) систем, и о том,  
как самому защититься от взлома.

Помаём таксофоны,  
и снова звоним на халязу!  
Домофоны и кодовые замки: чтобы войти,  
код знать необязательно...

Дефайс: наследство  
американских индейцев

Тетя Ася  
раздвигает шпаги!

Киберпанк, и с чем его едят

Сеть X-25: это серьезно

Большой Хак-Фак

Социальная инженерия  
без секретов

З ящика пива внутри -  
Х-конкурс!

спецвыпуск  
Спецзакер  
#5

# Championship Motocross 2001

## Featuring Ricky Carmichael

Разработчики игр для PlayStation не так уж и охотно обращали внимание на мотокросс каких-то два года назад. И игр про этот вид спорта явно не хватало. Наверное, по этой причине Championship Motocross привлек к себе столько внимания со стороны игроков.

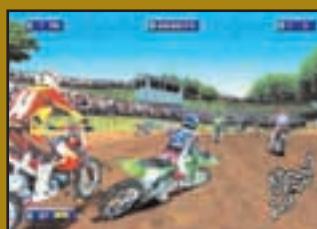
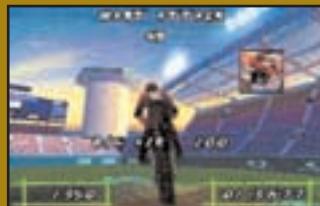
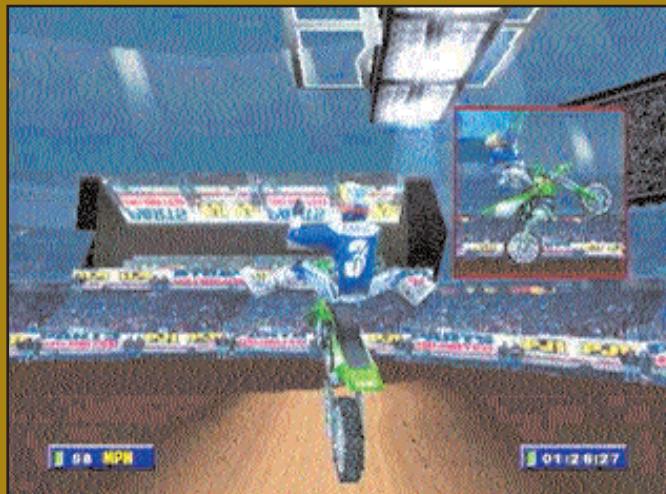
Хотя для точности стоит заметить, что игру очень добродушно смастерили, и она оставляла позади многих конкурентов. Теперь вот перед нами лежит продолжение, которое в опровержение слов о том, что такие продукты никогда не удаются, тихо и приятно порадовало нас своим повышающимся качеством. Несомненно, всех севших играть в первую очередь должна приятно ошарашить графика, к которой после прохождения игры у меня так и не возникло ни одного замечания. Трассы отлично детализированы, как и фоны. Дорога всегда видна на приличное расстояние вперед, что позволяет приготовиться к любым маневрам, включая и прыжки на трамплине. Сам мотоцикл и восседающий на нем пилот прекрасно детализированы. Правда, все прочие участники гонки, похожи друг на друга как две капли воды, не считая различий в раскраске. Спецификации хотя и присутствуют, но немногочисленны. Это всего лишь блики от дневного светила и брызги грязи из-под колес мотоциклов. Но зато красиво смотрящиеся.

Таюк, несмотря на то, что я ярый поклонник симуляторов, готов осыпать кучей хвалебных слов и физическую модель игры. Пускай она аркадна до последнего знака в коде программы, но именно она и позволяет почувствовать бешеный темп гонки, который было бы практически невозможно передать в симуляторе. Когда не приходится лишний раз задумываться о правильности вождения, а есть только трасса впереди и кнопка газа. Управление, кстати, умещается в четыре кнопки. Но даже про тормоз можно забыть - потребность в нем возникает очень редко. Упасть с мотоциклом в многочисленных поворотах и после прыжков на трамплинах будет делом сложным. Даже столкновения с противниками не особенно повлияют на вашу скорость. Короче, да здравствует аркадность!

Зато к трекам отнеслись со всей ответственностью и достоверностью, что в итоге самым положительным образом



Жанр: мотосимулятор  
Издатель/разработчик: THQ/Funcom  
Количество игроков: 1-2  
Альтернатива: Championship Motocross, Supercross



Сам мотоцикл и восседающий на нем пилот прекрасно детализированы. Правда, все прочие участники, похожи друг на друга как две капли воды, не считая различий в раскраске.

повлияло на результат. На них присутствуют и подъемы, и спуски, и прочие прелести рельефа, которые можно встретить только в мотокроссе. Но это что касается курсов на открытом воздухе, а ведь есть еще треки и на стадионах. На них вся дорога проходит в одной плоскости, как на равнине. Зато там есть просто огромные трамплины, которые больше нигде не встретишь и на которых получаются умопомрачительные прыжки. Именно в такие мо-

менты и на таких трассах начинаешь понимать, что действительно играешь в игру про мотокросс. Но не подумайте, что игра хороша только эти аспектами. В ней еще есть куча режимов. Чего, кстати, так не доставало в прошлой части. В режиме карьеры, пускай и упрощенно, но можно по-быть менеджером команды, распределяя денежное довольствие на необходимые запчасти или покупку нового мотоцикла. Самому копаться в гараже, подготовливаясь к гонке. Но это действительно не так важно в игре, потому что основное удовольствие можно получить только в процессе гонки. И это будут совсем не поддельные ощущения, как часто бывает в других играх.

С.Ж.С.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Добродушно и качественно сработанная игра, в которую интересно и просто играть, при этом получая удовольствие.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.8

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Достойный соперник Supercross'у от EA, которому вполне по силам переплюнуть своего именитого аналога.

# Darkstone

**Сегодня я узнал много нового. оказывается, медленно запрягают, а потом заезжают не пойми куда не только в России. Увидев на PlayStation Darkstone (релиз PC-версии - лето 1999 года), я был не то чтобы удивлен, но слегка озадачен. Два вопроса не давали мне покоя: первый - зачем Delphine сделала это? и второй - будет ли завтра снег?**

Darkstone не была особенно успешной на «персоналках» и, думаю, не станет триумфом на приставке. Хотя прямых конкурентов на PSX, кроме Diablo, у игры нет. Не стану подробно расписывать игровой процесс Darkstone - это типичный *hack'n'slash*. Четыре персонажа, четыре класса, деревушка и много-много подземелий, отличающихся друг от друга зачастую лишь монстрами. Возьми топор, спустись во тьму и искромсай все, что движется. Что

**PSX просто не справляется с графикой, рассчитанной на 3D ускорители. Но зато все полностью трехмерно, с динамическим светом, тенью и «случайными» подземелями.**

не движется - пни (чтобы двигалось) и тоже изруби в капусту. Мотивацию для кровавой мессы Delphine дала чисто символическую. Иначе говоря, сюжет в игре просто «никакой», однако когда это останавливало настоящих спасителей человечества? Да и важдна ли цель, если вместо нее есть сто с лишним способов принести добро ближнему своему? Для кого-то, возможно, и да, но для поклонников Diablo, коим Darkstone в первую очередь и адресована, не думаю. Так что тему будем считать закрытой. Теперь к вопросам более насущным: что приобрела и что потеряла Darkstone при переносе на приставку? Графика, и на PC не отличавшаяся особым очарованием, перенесла портирование на PlayStation не лучшим образом. Заметно упала

детализация (про понизившееся разрешение я решил не упоминать, хотя это была бы забавная шутка), уменьшилось количество полигонов на моделях персонажей, пусть все и пытались меня убедить, что это невозможно. Оказалось, возможно, и еще как. Также игра немного «тормозит» в сценах с участием большого количества народа, глотает полигоны и загружается по полторы минуты. PlayStation просто не справляется (точнее, Delphine не удосужилась должным образом оптимизировать программный код) с графикой, рассчитанной на трехмерные ускорители и PC'шные объемы оперативной памяти. Но зато все полностью трехмерно, с динамическим светом, тенью и подземелями, генерируемыми случайным образом (уровни в игре каждый раз создаются заново). Да и звук остался без изменений, и в зависимости от того, любите ли вы эмбиент и поп-бардовскую музыку, это может стать плюсом в скучной копилке достоинств игры. Так же, как и бросовая (для американца) цена в десять долларов. К тому же, что самое главное,

**Жанр: action/RPG (?!?)  
Издатель/разработчик: Take 2 Interactive/Delphine  
Количество игроков: 1  
Альтернатива: Diablo**



**Треугольник-нога, треугольник-рука. Едва ли модели в игре могут похвастать и 30 полигонами.**



Darkstone сохранил свой бездумный, то есть безумный (оговорился, но есть здесь доля истины) диаблообразный игровой процесс, а вот хорошо это или плохо - решать уже вам.

**Работник ножа и топора,  
Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>**



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

**Мнение автора: Солнце снова на небе, а мы все еще играем в Darkstone... Такая «хорошая» игра, что даже не могу дальше писать. А впрочем, своих 10 долларов она стоит.**

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5	6.0
ЗВУК	5	
УПРАВЛЕНИЕ	7	
GAMEPLAY	7	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5	

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Понятно, что под закат эры PSX сойдут любые игры, но полтора года назад Dark Stone была бы гараждо уместнее. Единственное, что привлекает — это цена.

# Supercross 2001

**Жанр:** мотосимулятор  
**Издатель/разработчик:** Electronic Arts/EA Sports  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Moto Racer World Tour



**Я долго не брался за эту статью. Намучился со вступлением. Одно дело, когда пишешь о РПГ - там все элементарно. С адвентурой тоже никаких проблем. А вот с чего начать рассказ о гонке? Я, признаюсь, равнодушен к жанру и не понимаю всплеск интереса ведущих издателей к нему. Однако если подобные игры выпускают, значит, это кому-то нужно. Значит, это приносит кому-то прибыль.**

## Необъяснимое очарование двухколесного транспорта

Motocross 2000, вышедшая год назад, была довольно неплохим об разчиком жанра. Хотя многие сегодня и приписывают ей всевозможные грехи, это не со зла, просто вышло продолжение и, значит, оно лучше (для EA подобные отзывы уже стали традицией). Новинка сезона - возврат к аркадной простоте, долгое время после выхода Gran Turismo считавшейся немодной. В игре нет сложных процедур отладки мотоцикла и впавшей в истерику от собственной реалистичности физики,

мотоцикл в качестве акробатического снаряда. Еще есть невидимая "стена", окружающая трассу, коварные заборчики, о которые так сладко биться на закате, прыгучие трамплины, бесшабашная куча мала на старте и прочие прелести старой доброй аркады. Все остальное стандартно: шестнадцать трасс, чемпионат, гонка на время, режим для двух игроков... Держись подальше от стен, чаще пользуйся турбо, и непременно станешь чемпионом. Есть в этом своеобразная прелест. Не для меня, но для кого-то, определенно, есть. Таким же игрокам, как я, игра может показаться однобразной и не слишком ориги-

нальной. Однако такие игроки, как я, подобные игры не покупают, люди же, увлеченные жанром, мне кажется, разочарованы не будут.

## ИИ-go!-go!

Чего ждет игрок от аркадного симулятора? Прежде всего, динамики и остроты ощущений. На это работает все, включая Искусственный Интеллект. Можно долго убеждать всех в том, что живой человек в данной ситуации так не поступит, или рассуждать о том, что AI-гонщики - лишь бездумные статисты, декорация при игровом процессе. И все



**Все остальное стандартно: шестнадцать трасс, чемпионат, гонка на время, режим для двух игроков... Держись подальше от стен, чаще пользуйся турбо, и непременно станешь чемпионом.**

зато есть турбобустер, суперслайд и невероятные прыжки. Зажмите L1 - и в углу экрана начнет заполняться шкала бустера, достигнет пика, обнулится и вновь поползет вверх. Если отпустить в этот момент "шифт", мотоцикл получит заряд дополнительного ускорения, пропорциональный степени заполнения шкалы. Хитрость, понятно, в том, чтобы отпустить кнопку в момент, когда энергия на пике. Согласен, развлечение не для всех, однако поклонники Road Rash и школьники, спускающие карманные деньги в залах игровых автоматов, останутся довольны. Для них же предусмотрены суперслайд (R1), мгновенно разворачивающий машину на 90 градусов, и трюковой режим free style - подарок любителям использовать



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Неплохая гонка с грязью и мотоциклами, как две капли воды похожая на все "неплохие гонки" на PlayStation. Представляет определенный интерес для поклонников жанра, но вряд ли увлечет надолго всех остальных.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Было бы странно ждать от таких профи, как EA Sports, чего-нибудь посредственного. Игра однозначно рекомендуется всем поклонникам мотоспорта. Остальным же...



сказанное будет правдой. Да, гонщики Supercross действительно не блещут умом. Да, уровни сложности отличаются только скоростью. Да, настоящий мотоциклист, попавший в затор из нескольких мотоциклов, ведет себя несколько иначе, однако и без этого Supercross 2001 есть чем занять игрока. Игра, столь доступная на уровне beginner, дойдя до pro, заставляет задуматься "о вечном". Все становится слишком быстрым и хаотичным, порой остается только смотреть с обочины на проносящихся мимо тупых, но почему-то раз за разом делающих тебя оппонентов. Искать причину поражения можно в убогой физической модели, в неудобном управлении, однако не так-то просто ее там найти. Все до противного прилично (не было, не состоит, не уклоняется), и в результате получается, что, несмотря на топорность и непущистость, не так уж и плохо AI. А слишком "прыгучие" прыжки - вообще, на мой субъективный взгляд, одна из лучших частей игры. В целом, я бы сказал, S2001 соответствует требованиям дня, не сильно выделяясь в ряду основных своих конкурентов и ни в чем не проигрывая им. И вполне заслуживает семи баллов за gameplay.

### Увидеть Париж и...

Supercross не сильно изменилась со времен нашей прошлой встречи. Большинство изменений, внесенных EA, коснулись текстур. Яркие, кислотные комбинезоны гонщиков, уступили место одеждам менее экспрессивных раскрасок, более

**Игра, столь доступная на уровне beginner, дойдя до pro, заставляет задуматься "о вечном". Все становится слишком быстрым и хаотичным...**

аккуратными стали щиты отбойников и т.д. Окружающий мир предстал в новом "свете" в основном за счет отказа от количества эффектов в пользу их качества. EA Sports ухитрились выбить из PlayStation еще несколько десятков свободных полигонов и с умом использовали их. Как всегда, на высоте анимация. Гонщик, входящий в крутой поворот, смотрится просто божественно. Также позволю себе легкий реверанс в адрес камеры, на удивление толковой и дружественной к пользователю, и утру слезу печали по поводу фреймрейта (framerate - количество кадров в се-

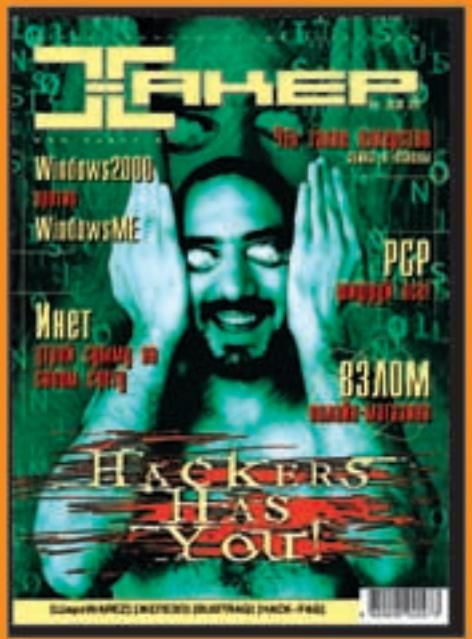


**Немыслимые прыжки являются неотъемлемой частью настоящего мотокросса. И они становятся еще круче в мотокроссе аркадном.**

кунду), истерично колеблющегося, когда на экран оказывается слишком много персонажей. Впрочем, кто без греха? Немного о звуке. Но не о шумах - они-то вполне приличны, и визг мотоциклетных двигателей звучит именно так, как я бы хотел, чтобы он звучал. И не о закадровом комментарии. Art Eckman и David Bailey - хорошие парни, профессионалы своего дела, и не их вина, что несовершенный алгоритм подбора слов заставляет их повторяться вновь и вновь. Я бы хотел рассказать вам о музыке. Честно, хотел. Только сказать мне нечего. Гитарный поп, альтернатива и техно от неизвестных групп. Очень похоже на все остальные экстремальные игры от Electronic Arts. Уверен, кому-то это понравится... ...а кому-то нет. Так же, как и сама игра. Она неплохая, поверите. Просто слишком стандартная: обычная мотогонка среди десятков других мотогонок на PSX, но разве это повод, чтобы ставить на игре крест?

**Вдохнувший бодрящего бензина, Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>**

**В ПРОДАЖЕ  
С 19 МАРТА**



### ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

**Не бывает плохих или хороших взломов. Каждым бы способом ты не пользовался, главное - результат. В этом номере мы подобрали для тебя кучу способов для взлома чего угодно:**

- Johny the Ripper поможет сломать юникодовые пароли
- Обычные винды помогут сломать соседей по локалке
- Дырочка в cart32 поможет ломануть снайп-магазин
- Баг у РОЛа, поможет понять халевого инета
- Понимание скриптов поможет ломнуть почтовый ящик
- Дырка в одном из серверов поможет ломнуть провайдера

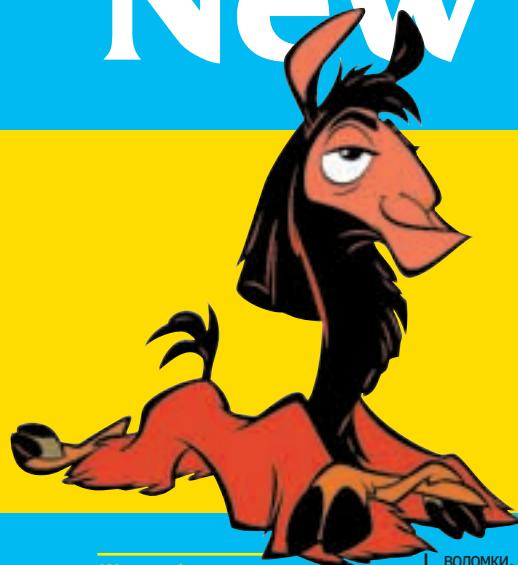
**Но не надо жить одними взломами. Лучше получить море инфы о:**

- Что лучше, Win2000 или WinME
- Какой CDR-drive выбрать. Почему
- Как правильно и без багов писать инфу на болванку
- Как сделать собственный аудиоCD, с обложкой и рисунком на самом диске
- Как состряпать свой, уникальный счетчик на страничке, вместо банального "Участник Рамблер TOP100"
- Какую интернет-карту купить
- Что такое игровые приставки и чем они круче компа

**Читай дальше**

**ЗАПАХ** ЖУРНАЛ

# Disney's The Emperor New Groove



Я не знаю, как у вас, а в моем детстве диснеевские мультфильмы были редкими гостями на телеэкране. Да и игровая приставка у нас с друзьями была одна на всех, а находилась она в ближайшем кинотеатре - пятнадцать копеек за игру. Сегодня Диснеем, видеоиграми и видеоиграми по Диснею никого не удивишь. Проблема в том, чтобы выбрать достойную. Из всего, что за последнее время прошло через мои руки, я бы решился порекомендовать *Emperor New Groove*.

**Жанр:** adventure  
**Издатель/разработчик:** SCEA/Argonaut Games  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Donald Duck Quack Attack



В основе игры лежит одноименный мультфильм. Уверен, среди наших читателей найдется немало людей, которые его не видели, так что вкратце перескажу сюжет. Итак, Кузко (Kuzco), правитель одной из империй, в наказание за принесенную народу радость был превращен в ламу (имеется в виду животное, а не тибетский священник) и в облике зверя вместе с новым другом, добрым мальм по имени Паша (Pacha) странствует по полям и весям и т.д. и т.п. Классическая сказка от Диснея, классическая игра от Диснея. *Emperor New Groove* - трехмерная платформенная бродилка в стиле *Spyro the Dragon*. Кузко с болтающейся за спиной камеей бегает по мультишному полигональному миру, решая несложные голо-

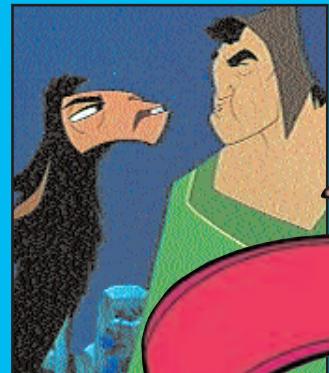
вомки, собирая бонусы и перебираясь через препятствия. Самая настоящая платформа, изредка перемежающаяся аркадными вставками, где нужно убежать от кого-либо, бежену колотя по кнопкам (чем больше нажатий, тем быстрее бежит персонаж), или сделать еще что-либо, требующее виртуозного владения собственными пальцами. Еще при помощи особого снаряда Кузко может перевоплощаться в различных животных (черепах, зайцев и прочих), и на этом построено несколько побочных миссий игры. Однако несмотря на наличие оных, *The Emperor New Groove* проходит очень быстро. День, максимум - два, но это не недостаток, а трогательная забота об играх младшего возраста. Так же, как и отзывчивое управление и всепрощающая физика.



Игра не претендует на призы за графику - это просто добротный продукт. Приятные модели персонажей, богатая палитра веещение и спецэффекты.

Игра не претендует на призы за графическое оформление - это просто добротный продукт. Приятные модели персонажей, грамотное освещение и спецэффекты на в меру больших трехмерных уровнях с добротным дизайном. Все приятно для глаза и с минимумом ошибок. Очень хорошо звук - не музыка (она довольно невыразительная), а озвучка. Персонажи говорят с душой, что встречается не так уж и часто. Вдвойне забавно оттого, что герои осознают что находятся "внутри" видеоигры и частенько отпускают шуточки по поводу этого. Определенно, *Emperor New Groove* можно назвать успешной игрой. Немного детской, как и все игры от Диснея, но успешной. Что я в заключение и делаю. Итак, *Disney's The Emperor New Groove* - успешная игра!

**Заслуженный Микки Маус**  
**России, Алексей Ковалев**  
**<happosai@mail.ru>**



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошие диснеевские бродилки, играть в которые интересно не только детям, встречаются не так часто, и *New Groove* - одна из них. Игру стоит показать ребенку и, возможно, взглянуть самому.

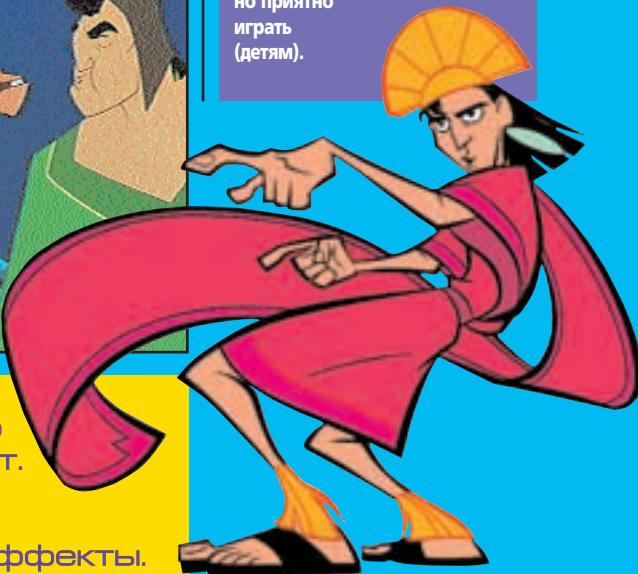
### ОЦЕНКА

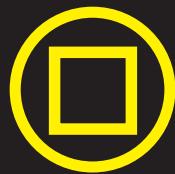
ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**6.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Еще один "детский" продукт по однотипному мультфильму. Но в отличии от своих многочисленных коллег в нее довольно приятно играть (детям).





# ТАКТИКА

**48**

## Final Fantasy IX

**48**



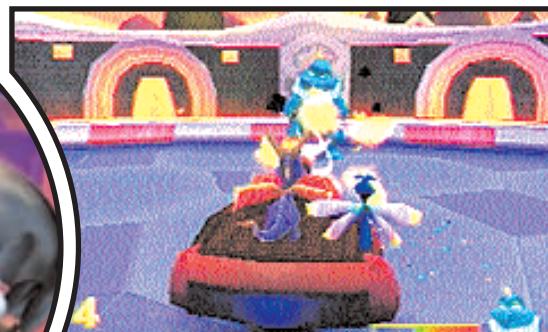
Безмерно рад сообщить вам, что мы наконец-то добрались до третьего диска и в следующем номере дойдем до финала.



**58**

## Spyro 3: Year of the Dragon

**58**



Подробнейшее прохождение третьей части приключений Spyro и его друзей поможет вам по-настоящему насладиться этой милой игрушечкой.

PlayStation

# FINAL FANTASY IX

Максим Заяц

## Прохождение второго и начало третьего диска

### Раздел 11: Conde Petie

Вновь оказавшись в деревне, мы направляемся прямиком к гостинице и на этом экране поднимаемся вверх по лестнице. Оказавшись в огромном зале, мы общаемся со стражником, который стоит в правом верхнем углу, и узнаем у него, что попасть в Убежище может лишь тот, кто прошел некую загадочную «церемонию». Более подробную информацию о ней нам может дать Его Святейшество. Вернувшись к гостинице, мы видим разгуливающего перед ней старика, который представляется отцом Давидом. Из его слов следует, что «церемония» представляет собой законное бракосочетание двух неравнодушных друг к другу людей. Разумеется, Зидан не может упустить случая предложить принцессе выйти за него замуж... и что самое смешное, она соглашается! И практически сразу же начинается церемония бракосочетания. Правда, поцелуя



Подробнейшая карта мира  
Final Fantasy IX

новоиспеченный муж в итоге так и не удастся, но это уже мелочи. Теперь мы имеем полное право отправиться в Убежище. Одна маленькая проблема: Виви и Куину туда пускать никто не собирается. А если поженить их тоже?! И сразу же следует еще одна брачная церемония, в ходе которой ни один из виновников торжества так и не проронил ни слова. Впрочем, Куина, похоже, была растрогана. Сообщив стражникам возле оружейного магазина о том, что теперь наш отряд состоит исключительно из молодоженов, мы готовимся проследовать дальше... но как раз в этот момент мимо нас вихрем проносятся маленькая девочка и Мугл. Жители деревни наконец-то отыскали своих воришек... но догнать их так и не смогли. Во всяком случае, на следующем экране погоня прекращается, и мы вступаем на горный перевал.

### Раздел 12: Горный перевал

Воришкам не удалось убежать далеко. Маленькая девочка зацепилась одеждой за ветку, и испуганный Мугл улетел без нее. За ним побежала Куина, которая почему-то решила, что Муглы должны быть весьма недурны на вкус. У Зидана же появилась возможность освободить девочку и познакомиться с ней. Итак, маленькую воришку зовут Эйко, и она живет по другую сторону перевала. Нечего и говорить о том, что весь наш отряд немедленно вызываетесь проводить ребенка до дома. Вновь заполучив управление в свои руки, мы бежим налево и карабкаемся вверх по лианам, чтобы добраться до сундука, в котором лежит **Remedy**. После этого, не спускаясь вниз, мы бежим направо и переходим на следующий экран. К этому времени на нас уже наверняка кто-нибудь успеет напасть, и во время боя выясняется, что Эйко — самый настоящий маг-суммонер, такая же как Даггер. Вытащив из статуи синий ка-



мень (**Blue Stone**), мы возвращаемся на предыдущий экран и спускаемся вниз по лианам. Бежим вниз, затем направо и на следующем экране снова взираемся вверх по лианам. Бежим налево, переходим на следующий экран и достаем красный камень (**Red Stone**) из статуи и **Tent** из сундука. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лианам и бежим дальше. Миновав следующий экран, мы бежим наверх и вновь встречаем Стилзкина. На этот раз он предлагает нам приобрести **Magic Tag**, **Tent** и **Ether** за **666 Gil**. Совершив покупку, мы просим Мугла сохранить игру.

От этого места вниз ведут три дороги: центральная, по которой мы пришли, и две других. Бежим по правой дороге и на следующем экране устанавливаем в статую два найденных недавно камня: синий и красный. Возвращаемся к Муглам, бежим по левой дороге и взираемся вверх по лес-

нице. На следующем экране мы бежим вперед до тех пор, пока нам не покажут ролик с огромным и очень красивым деревом. После этого мы бежим направо и готовимся к сражению с боссом.

### Босс: HILGIGARS

Уровень: 28

HP: 8106

Gil: 2136

MP: 908

AP: 9

Предметы: Tent  
Можно украдь: Fairy Flute, Mythril Fork, Phoenix Down

Атака: Earthquake, Hiphop, Knock Down, Curaga

Слабость: Thunder



Этот бой стоит закончить как можно быстрее. Воровать у этого гиганта фактически нечего, а своими атаками **Earthquake** и **Hiphop** он может доставить немало неприятных минут всем членам нашего отряда. К тому же он умеет еще и лечиться! Действуя по привычной схеме — Зидан и Виви атакуют врага, девушки занимаются лечением, — мы быстро избавляемся от **HILGIGARS** и расспрашиваем Эйко об эйдолонах и о дереве, которое называется **Iifa Tree**. Вытащив из статуи желтый камень (**Yellow Stone**), мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет развилка. Выбираем правый путь и на следующем экране извлекаем из очередной статуи зеленый камень (**Green Stone**). После этого можно вернуться обратно к развилке идти по левому пути (о камнях мы позаботимся немночко позднее). Через некоторое время мы оказываемся на карте Внешнего континента по другой стороне горного перевала. Теперь наша задача — проводить Эйко домой. К северу от выхода с перевала находятся странные руины, которые при ближайшем рассмотрении оказываются деревней суммонеров — **Madain Sari**.

### Раздел 13: Madain Sari

Едва мы заходим в развалины, как откуда ни возьмись со всех сторон слетается целая стая Мугллов. Все они радостно приветствуют Эйко, следом за которой мы переходим на следующий экран — на площадь с фонтаном. Здесь маленькая магесса усаживает Зидана на скамейку и учиняет подробный допрос обо всех сферах его увлечений и интересов. Под конец разговора Даггер даже начинает слегка ревновать хвостатого воришка. Эйко отправляется готовить обед, а мы, просмотрев **ATE** о душевных терзаниях Виви, вместе с Зиданом отправляемся знакомиться с местными достопримечательностями. Вначале стоит заглянуть за фонтан — там спрятан **Libra Stellazzio**. За спиной у Даггер находится скрытый сундук, в котором лежит **Tent**. Собрав таким образом все полезные предметы, мы идем налево и, оказавшись на следующем

экране, разговариваем с Виви. После этого нам показывают еще один **ATE** (на этот раз про Даггер), и мы пытаемся зайти в дверь дома Эйко. Мугл не пускает нас внутрь, мотивируя это тем, что обед еще не готов. И практически сразу же нам показывают еще один **ATE**, из которого мы как раз узнаем о процессе приготовления обеда. Итак, похоже, что, несмотря на свой достаточно юный возраст, Эйко положила глаз на Зидана и всерьез надеется очаровать его своей стряпней. Что ж, путь к сердцу мужчины лежит через его желудок. Но для этого еда и в самом деле должна быть приготовлена достойно. Решено: сегодня на обед у нас будет картошка с рыбой. Раздав Муглам задания (помогать на кухне, ловить рыбу и копать картошку), Эйко начинает готовить, а мы с Зиданом возвращаемся на площадь с фонтаном. Отсюда мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Мугл, охраняющий проход, отказывается пропустить нас в «запретную зону». Ну и пожалуйста, не очень-то и хотелось... Внезапно на скале появляется Куина. Она заявляет о том, что в деревне нет ничего съедобного, кроме камней и песка, есть которые она не хочет, после чего прыгает вниз, в воду. Вылавливать Куину из реки мы не будем. Вернувшись назад к дому Эйко, Зидан пытается еще раз заговорить со стоящим в дверях Муглом, и на этот раз он соглашается показать нам Стену Эйдолонов. Мы вновь отправляемся к входу в «запретную зону», по дороге просматривая еще один **ATE**.



На этот раз перед Эйко и ее Муглом стоит чисто математическая проблема: на сколько персон готовить обед? Выбираем любое число больше 10 и решительно отказываемся добавить в блюдо оглопа, найденного Эйко (в конце концов, далеко не все любят жуков). После этого мы оставляем Мугла хозяйствничать на кухне, и Эйко бежит к его приятелю, который только что поймал в реке огромную рыбку по имени Куина. После **ATE** Зидан разговаривает с Муглом перед входом в «запретную зону» и, узнав о Стене Эйдолонов, хочет позвать на экскурсию Даггер. Вернувшись к фонтану, мы бежим вниз и переходим на следующий экран. Поговорив с Даггер, мы вместе с ней возвращаемся к входу в «запретную зону» и отправляемся смотреть на Стену Эйдолонов. Даггер узнает многие изображения на фресках и хочет рассмотреть их поподробнее. Мы увидим Зидана из «запретной зоны» и смотрим еще один **ATE**.

«Рыба по имени Куина» могла бы помочь Эйко в приготовлении обеда — если ее об этом попросить, конечно. В первую очередь она дает совет усилить огонь плиты с помощью магии Виви. Мы с Зиданом возвращаемся к дому Эйко, и на этот раз нам удается войти внутрь. Начинается долгожданный обед, в ходе которого Эйко рассказывает о том, как она стала единственной обитательницей **Madain Sari**. После обеда все благо-

дарят хозяйку, а Зидан даже соглашается пробовать ее стряпню каждый день... может быть. И почему она обиделась? Как бы то ни было, Зидан получает задание отнести на кухню грязные тарелки. Не будем торопиться. В столовой находятся целых два сундука. В том, что находится справа, лежит **Ore**, за ним спрятан еще один. Для того чтобы добраться до второго сундука, нам придется обойти стол. Заполучив **Phoenix Pinion**, мы собираемся со стола грязную посуду и благополучноносим ее на кухню. Здесь нам удается распросить Эйко об **Iifa Tree**. Оказывается, в этом дереве заключен один из эйдолонов, причем настолько могущественный, что для того чтобы удержать его, пришлось создать специальный магический барьер, снимать который маленькая магесса не соглашается ни под каким видом. Убедившись в том, что уговаривать ее бесполезно, мы возвращаемся обратно в столовую, где один из Муглов предлагает нам отдохнуть. Ночью Зидан и Виви ведут откровенный разговор о жизни... который подслушивает Эйко. Маленькая девочка все больше убеждается в правильности своего выбора. :) На следующее утро она заявляет о том, что готова снять магический барьер вокруг **Iifa Tree**, и весь наш отряд автоматически оказывается на карте Внешнего континента. Двигаясь на юг, мы возвращаемся к горному перевалу и проходим его насквозь, на этот раз выбравшись на равнину неподалеку от гигантского дерева.

## Раздел 14: Древнее Дерево Жизни

Прежде чем начать восхождение, рекомендуется сохранить игру. Путь обещает быть долгим — хотя бы потому, что буквально на каждом шагу нам будут попадаться далеко не самые слабые монстры. Итак, по предположению Зидана **Iifa Tree** является источником загадочного тумана **Mist**. После нескольких неудачных попыток пробить барьер и попинать его ногами, мы обращаемся за помощью к Эйко. Маленькая магесса за две секунды освобождает путь, получив в итоге **Ruby Gem**, и мы начинаем долгое восхождение по корням гигантского дерева.

Через некоторое время нам на пути попадается Мугл. Попросив его сохранить игру, мы продолжаем свой путь до тех пор, пока не проходим к круглому подъемнику, который опускает нас в недра **Iifa Tree**. Здесь, в темноте, наш путь становится еще более извилистым. На первой же развилке стоит засунуть руку в дупло и нажать там на какой-то рычаг, после чего почти нам на голову падает сундук с **Phoenix Down**. По дороге нам попадутся еще два сундука (с **Hi-Potion** и **Lamia's Flute**) и дупло, в котором спрятан **Ether**. Третий сундук спрятан слева от того, в котором лежала **Lamia's Flute**, и в нем находится **Remedy**. Наконец, наш отряд прибывает в очередное малосимпатичное место, в полном составе грузится на огромный зеленый лист и стремительно опускается на нем куда-то вниз. По дороге выбравшийся из кармана Эйко Мугл заявляет о том, что он чувствует присутствие множества живых существ внизу. А затем откуда ни возьмись появляются зомби. Отбив первую атаку, мы разговариваем с Виви, который вспоминает фабрику по выпуску черных магов в Дали. После этого нас ждет еще один бой и наконец-то относительно твердый пол под ногами.

Оказавшись внизу, мы спускаемся вниз по лестнице справа. Сразу за лестницей спрятан сундук, в котором лежит **Elixir**. Забрав его оттуда,

мы обегаем ствол слева и заходим за него, чтобы найти еще один скрытый сундук — на этот раз с **Brigandine Vest**. Поговорив с Эйко, мы романтически наблюдаем вместе с ней за зеленым свечением, а затем бежим в левый нижний угол экрана, и после того как над головой Зидана появляется иконка с восклицательным знаком, нажимаем на кнопку **⊗**. Стена... движется?! Что-то прилетает сверху — и как раз в этот момент Даггер падает. Мы бежим к ней и, убедившись что все в порядке, знакомимся с **Soulcage** — беспринципной, но поразительно правдивой тварью, которая равнодушно сообщает нам о том, что это она является источником тумана, который послужил причиной многих войн на разных континентах. Куджа использует **Mist** для создания различных монстров, чему **Soulcage**, естественно, никак не препятствует. Одним словом, уничтоже-

всего один **Elixir**. Одержав победу, мы покидаем ствол дерева и наблюдаем за тем, как оно освобождается от тумана. Сидя возле входа, мы злорадно поджидаем Куджу и утешаем Виви, который твердо убежден в том, что отныне все черные маги возненавидят его за то, что он принимал участие в уничтожении единственного источника их существования. Через некоторое время к Эйко подбегает один из ее верных Муглов, который сообщает о том, что в **Madain Sari** произошло похищение какого-то очень важного предмета. Эйко немедленно отправляется назад, и весь наш отряд следует за ней. В конце концов, Куджа может и подождать... Вновь оказавшись на карте Внешнего континента, мы проходим по горному перевалу и спешим по направлению к **Madain Sari**.

## Раздел 15: Madain Sari

Муглы торопят Эйко, и мы бежим следом за ней по направлению к ее дому. Заходим внутрь, из кухни бежим в нижнюю часть экрана, спускаемся вниз по лестнице и заглядываем в небольшую комнатку внизу. Из сундука был украден камень, который маги-суммонеры передавали из поколения в поколение. Нужно искать вора... но Эйко отправляется к Стене Эйдолонов — ей необходимо помолиться предкам и попросить у них прощения. Она выходит на улицу, и вскоре мы слышим ее испуганный крик. Вбежавший в комнату Виви сообщает о том, что Эйко схватила та самая девушка, с которой мы дрались в шахте **Fossil Roo**. Прежде чем отправиться на встречу с Лани, мы инспектируем сундуки Эйко: в том, что стоит справа, лежит **Survival Vest**, в сундуке, скрытом за переделами экрана слева, лежит **Phoenix Down**. Собрав все это, мы отправляемся к Скале Эйдолонов. Перед входом в «запретную зону» дежурят взъерошенные Муглы. Поговорив с одним из них, мы просим его восстановить **HP** и **MP** всех членов нашего отряда, после чего осторожно заглядываем внутрь. Лани держит Эйко на вытянутой руке за лямки платья и, похоже, ждет нашего появления. Не будем ее разочаровывать. Второй Мугл отдает нам найденное им сокровище — **Exploda** и **Elixir**. После этого мы сведомляемся у Мога, не собирается ли он помочь нам в операции по спа-



ние этой гадины, несомненно, должно возглавить список добрых дел, уже совершенных нами.

### Босс: SOULCAGE

Уровень: 26

HP: 9765

Gil: 3800

MP: 862

AP: 9

Предметы: **Elixir**, **Phoenix Down**

Можно украдь: **Brigandine**, **Magician Cloak**, **Oak Staff**

Атака: **Level5 Death**, **Fire Blades**, **Shockwave**, **Mustard Bomb**, **Leaf Swirl**

Слабость: -

Напрасно, ох, напрасно **Soulcage** был настолько уверен в собственной победе. Конечно же, он силен... и даже очень. К примеру, атака **Level5 Death** убивает всех наших персонажей, уровень которых кратен 5 (то есть, 30, 25, 30 и т.д.), но а **Mustard Bomb** в свою очередь убивает всего одного персонажа — зато с малой степенью вероятности. Одно радует: по классу своему **Soulcage** относится к нехитри, а значит, обидеть его проще простого: девушкам достаточно всего лишь «подлечивать» его белой магией **Cure** и **Curaga**, в то время как Зидан будет заниматься вытаскиванием предметов. Ну а для того чтобы моментально закончить бой, достаточно бросить в противника



сению хозяйки, и, получив от напуганного Мугла отрицательный ответ, заходим внутрь. Лани на время усыпила Эйко и теперь требует у нас медальон принцессы. Похоже, у нас нет выбора... Но в тот момент, когда Виви уже собирается передать охотнице медальон, на сцене появляется второй охотник — тот самый красноволосый тип, которому королева Брахна поручила добыть голову Зидана — и спасает Эйко. Лани вне себя от гнева, но выбора у нее нет, и она убегает. Красноволосый в свою очередь заявляет, что он отнюдь не собирается дружить с нами, и вызывает Зидана на поединок.

**Босс: SCARLET HAIR****Уровень: 22****HP: 8985****Gil: 4790****MP: 5865****AP: 9****Предметы: Tent****Можно украдь: Poison Knuckles, EtherAtaka: обычное оружие****Слабость: -**

Единственное преимущество охотника — его скорость. За то время, которое требуется Зидану, чтобы сделать один ход, красноволосый успевает сделать два. Помимо этого он может очень быстро перемещаться по экрану, что, по идеи, должно заставить нас чаще промахиваться. Однако на этом все его преимущества заканчиваются. Вытащив у красноволосого все полезные предметы, мы проводим несколько обычных атак и празднуем победу. После боя Зидан приказывает охотнику вернуть украденное и затем решительно отказывается прикончить поверженного противника. Вот этого красноволосый уже точно не может понять. Он покидает Стену Эйдолонов, оставив нас с пришедшей в себя Эйко. Вслед за ней мы возвращаемся в комнатку под кухней.



Оказавшись в комнатку под кухней. Оказавшись дома, Эйко просит нас взять ее с собой. Да, она обещала своему дедушке не покидать деревню до своего шестнадцатилетия, но она действительно хочет пойти с нами. «OK», — соглашаемся мы. Обрадованная девочка решает взять только что возвращенный камень с собой, и превращает его в **Memory Earring**. После этого появляется Мог, и мы выходим из дома Эйко. Подойдя к тому месту, где в прошлый раз стоял Виви, мы видим появившуюся над головой у Зидана иконку с восклициательным знаком. Нажав на клавишу **X**, мы слышим обрывок знакомой песни. Спустившись вниз, к лодке, мы разговариваем с принцессой. Зидан рассказывает ей историю о путешественнике Ипсоне, после чего садится в лодку, и они вместе отплывают от берега. Вскоре они слышат ту же самую песню, которую поет другой женский голос. И Даггер вспоминает... Деревня в огне... Девочка с матерью плывет на лодке по бушующему океану... Огромный глаз взирает с небес на хаос и разрушение... Даггер жила в **Madain Sari** до шести лет, и она покинула свой дом в тот день, когда деревня была уничтожена магическим торнадо — покинула на лодке вместе со своей настоящей матерью. Вспомнив все это, принцесса теряет сознание.

Придя в себя, Даггер принимает решение вернуться в Александрию и поговорить обо всем с профессором Тотом. Однако перед этим нам предстоит еще раз наведаться к **Iifa Tree** и пооб-

щаться там с Куджа. Весь наш отряд собирается у выхода из деревни. Муглы слетаются попрощаться с Эйко... а затем появляется тот самый красноволосый охотник, который так и не смог понять, почему Зидан подарил ему жизнь. Хвостатый воришка предлагает ему присоединиться к нашему отряду. Итак, теперь у нас есть новый боец. Его зовут Амарант, он способен, кроме обычных скоростных атак, метать во врагов различные предметы нашей экипировки и восстанавливать **HP** и **MP** всем членам нашего отряда. Сформировав отряд из четырех человек, мы покидаем деревню и через горный перевал отправляемся к **Iifa Tree**.

**Раздел 16: Iifa Tree**

На этот раз по прибытии мы сразу видим Куджа и его серебряного дракона. Повторяя свой путь вверх по корням деревьев, мы не без помощи Амаранта запрыгиваем на ствол, после чего довольно долго слушаем оскорбительные замечания Куджа, дожидаясь прибытия флота королевы Брахны. Королева оказалась настолько глупа, что она решила завоевать Внешний континент и уничтожить Куджа. Отдав черным магам приказ объединить усилия в одном заклинании, она готовится к атаке, а Куджа тем временем призывает двух тварей, с которыми нам предстоит сражаться. После боя (довольно легкого, надо признать) мы наблюдаем за дальнейшим развитием событий. Даггер пытается спасти свою приемную мать. Расспросив Эйко, она бежит вниз, к спрятанному у подножия дерева эйдолону. Нам ничего не остается, кроме как последовать за ней (перед этим стоит попросить Мугла, прятущегося вверху за стволом дерева, сохранить игру). По дороге нам предстоит сразиться еще с парочкой монстров, после чего мы видим Даггер, призывающую новый эйдолон. Она получает **Leviathan**, который атакует врагов приливной волной. Использовать его, не причинив вреда



здесь, мы можем использовать **Leviathan** для победы над врагами.

Королева Брахна тем временем призывает свое самое мощное оружие — короля драконов, эйдолон **Bahamut**. Однако всей его мощи хватает лишь на то, чтобы оставить одну аккуратную царапину на лбу Куджа. А после этого в небе появляется огромный глаз, в мгновение ока уничтоживший всех черных магов королевы, и раненый **Bahamut** довершает разрушение, атакуя «Красную розу». Королева удается спастись на небольшой шлюпке, и она даже успевает еще раз поговорить с Даггер — поговорить как мать с дочерью, как мать, которой она была еще совсем недавно. После этого наши герои возвращаются в Александрию, и мы видим, как принцесса укладывает венок на могилу Брахны, видим Штейнера и Беатрис, отдающих честь своей новой королеве, видим докто-

ра Тота и один из самых красивых роликов, которым завершается второй диск игры.

**Диск 3****Раздел 1: Александрия**

Мир и спокойствие воцарились в Александрии, но Зидан, похоже, совсем не рад этому. Он попросту не знает, что ему теперь делать, и не может жить без принцессы Гарнет... В баре, где он сидит, собирается вся команда «Танталус», но даже верным друзьям не удается поднять Зидану настроение. Наконец, Руби предлагает всем отправиться в ее театр, и все бегут за ней следом... все, кроме Зидана. На улице Блэнк едва не сбивает с ног Виви, который шел по направлению к бару. Перекинувшись с ним парой слов, мы вместе с Виви заходим в местное питейное заведение. Зидан не желает разговаривать ни с кем, даже с Виви... ну а девушка за стойкой рассказывает маленькому черному магу о том, куда отправилась вся команда «Танталус».

Мы покидаем бар и отправляемся бродить по городу. Прежде всего, нам стоит посетить знакомую колокольню. Помимо первого мугла внизу нас ожидает Стилзкин собственной персоной. На этот раз он предлагает нам приобрести **Phoenix**



**Pinion**, **Hi-Potion** и **Elixir** всего за **777 Gil**. Оформив покупку, мы просим мугла сохранить игру и взбираемся вверх по лестнице. Позвонив в колокол, мы находим тайник Гиппаула, целых пять карт: **Ironite Card**, **Goblin Card**, **Fang Card**, **Shiva Card** и **Ramuh Card**. Покинув колокольню, мы возвращаемся в предыдущий район города и смотрим **ATE**. После этого наступает время шоппинга. Нам необходимо посетить все местные магазины и по максимуму закупиться снадобьями, новым оружием и снаряжением. Нужно обязательно посетить магазин синтеза и проагрейдить имеющееся оружие, если это не было сделано раньше. Во время похода по магазинам нам покажут еще один **ATE**. Закончив с покупками, мы отправляемся в театр. Он находится в подвале на той самой уличке, где Виви с Паком некогда воровали лестницу. Поговорив со стоящим у входа Блэнком, мы спускаемся вниз и готовимся смотреть представление. Тем временем нам показывают принцессу Гарнет, которая находится в королевских покоях замка, окруженная повышенным вниманием со стороны придворных. Штейнер явно не в восторге от идеи о новой встрече с Зиданом, так что принцессе придется подождать. Тем временем в комнату заходит доктор Тот, который возвращает принцессе эйдолоны, некогда отнятые у нее королевой Брахной — опал, топаз и аметист. После этого принцесса отправляется переодеваться, а мы видим Эйко, стоящую в холле дворца. Она в восторге от того, что теперь Зидан целиком и полностью принадлежит ей, и готовится написать ему любовное

письмо. :) Вернее, писать его будет доктор Тот, который имел неосторожность не вовремя спуститься с лестницы и попасться на глаза упрямой девчонке. Впрочем, встреча эта оказывается взаимовыгодной: увидев рог маленькой магессы, доктор Тот вспоминает тот день, когда он впервые увидел приемную дочь королевы Брахны — будущую принцессу Гарнет. Она лежала на дне лодки, принесенной штормом, и при ней был точно такой же рог. Есть ли здесь какая-нибудь связь? Он непременно выяснит это позднее, но а пока письмо для девочки из **MadaIn Sari**.

Мы на секунду переносимся в покой принцессы, для того чтобы оценить, как она выглядит в новом платье, а затем возвращаемся к Эйко, которая с гордостью держит в руках написанное Тотом письмо. Из холла ей нужно на секунду вернуться в комнату стражи, где остался доктор Тот, и попросить стоящего там мугла сохранить игру.



После этого мы возвращаемся на предыдущий экран и бежим в главный зал. Эйко уже почти подошла к главной лестнице, когда на нее внезапно налетел Баку. Он такой неуклюжий! В результате девочка висит на балконе второго этажа, зацепившись платьем за ограждение, а письмо лежит на полу первого. Эй ты, верзила, можешь доставить его Зидану? Ну, хоть что-то он может сделать...

После этого мы видим Баку, стоящего возле фонтана перед королевским дворцом, и Штейнера, совершающего профилактическую пробежку со своими подчиненными. Рыцарь приказывает предводителю воровской шайки убираться с территории дворца, и во время спора с ним Баку случайно роняет письмо на землю. После этого он уплывает на лодке, а Штейнер уходит... Возле фонтана появляется Беатрис. Она находит письмо и думает, что его написал Штейнер, назначив ей свидание.

Тем временем вся шайка «Танталус» возвращается в бар, где тоскует Зидан, и с помощью Виви уговаривает его встретиться с принцессой. Мы выходим из бара и, просмотрев **ATE**, бежим к билетной кассе. С этого экрана мы уходим наверх и на пристани разнимаем уже готовых подраться Фрею и Амаранта. Фрея также очень недовольна поведением Зидана. Все вместе они садятся в лодку и отправляются в замок на аудиенцию к будущей королеве Александрии. Навстречу им выходит Штейнер, несущий в руке волящую и упирающуюся Эйко. В последующей сцене верный телохранитель доходчиво объясняет всей компании, что им абсолютно нечего делать во дворце, и лишь своевременное вмешательство Виви спасает положение. Да, принцесса и в самом деле стала другой: на смену веселой и не-посредственной Даггер пришла холодная и расудительная особа королевской крови. Впрочем,

она все еще помнит своих друзей... и в знак этой дружбы с удовольствием обменивается с Эйко эйдолонами. Неиссякаемое красноречие очень не вовремя покидает Зидана, и за время этой встречи он так и не произносит ни слова, о чем впоследствии очень жалеет.

Тем временем продолжается история с письмом. Обиженная на Зидана за его чувства к принцессе, Эйко, тем не менее, с наступлением темноты приходит к фонтану — так же, как и Маркус с Блэнком, у которого тоже назначено здесь свидание. :) При их появлении Эйко прячется в левом углу экрана. Вскоре к фонтану приходит бдительный Адельберт Штейнер, и Маркусу с Блэнком также приходится прятаться — в правом углу экрана. Во время бегства Блэнк роняет письмо, которое немедленно находит телохранитель принцессы. Любовное письмо?! Кто же мог написать его? Быть может... Беатрис? И тут она сама появляется возле фонтана... Наметившуюся было романтическую сцену бесцеремонно прерывает чихающий Баку, которого неизвестно зачем привнесло в то же место, что и остальных. Наконец, мы переносимся в бар, где доктор Тот просит Эйко ответить на несколько его вопросов. Та выдвигает встречное условие: отвечать она будет в домашней уютной обстановке, в башне доктора в городе Трено. К ним присоединяются Зидан, Фрея, Виви и Амарант, после чего вся компания грузится в корзинку гаргANTA и покидает Александрию. Последний **ATE** этого раздела показывает нам ныне безработных шутов Зорна и Торна, готовящихся покинуть город.

## Раздел 2: Большой карточный турнир

Итак, мы снова в Трено, в гостеприимной башне доктора Тота. Все наши друзья разбрелись по городу, оставив Зидана одного. Последуем за ними. По дороге нам предстоит просмотреть множество **ATE**, но в прохождении мы не будем останавливаться подробно на каждом из них. Покинув башню доктора Тота, мы отправляемся в город. Первая цель нашего визита — дом Стеллы, где Зидан избавляется от нескольких новоприобретенных



**Stellazio.** После этого стоит прогуляться по местным магазинам, потратив заработанные деньги на закупку снаряжения и синтез оружия. После того как с экипировкой будет покончено, мы просим мугла, дразнящего щенка перед магазином, сохранить игру и отправляемся на Карточный стадион, для того чтобы принять участие в большом чемпионате (в одном из последних **ATE** мы получаем **Chimera Armlet**).

## TETRA MASTER

Прежде чем зарегистрироваться в качестве участника чемпионата, давайте поговорим немного об основных правилах карточной игры. По сравнению с **Final Fantasy VIII** разработчики реши-

ли сделать ее значительно проще и доступнее. Итак, вначале мы выбираем из имеющейся у нас коллекции пять карт (можно даже одинаковых). На каждой из них имеется изображение одного из игровых объектов — чаще всего какого-нибудь монстра, — а также ряд знаков наподобие: «**1P10**». Первая цифра означает силу атаки данной карты, буква — тип атаки (**<P>physical** или **<M>agical**), вторая цифра означает физическую защиту, а третья — магическую. Так же на карте есть несколько стрелок, которые могут иметь до восьми направлений. Расположение стрелок может быть различным даже на двух одинаковых картах.

Для того чтобы начать карточную игру, мы должны обратиться к выбранному персонажу, использовав клавишу **□**. В данном случае игра начинается автоматически, после того как мы регистрируемся у стойки слева и заходим внутрь Карточного стадиона. Название «**TETRA**» означает «четыре» — и действительно, игра проходит на квадратном поле, состоящем из шестнадцати клеток, **4X4**. В начале каждого раунда компьютер блокирует часть клеток и выбирает, кто из игроков будет ходить первым. Наша задача — к концу раунда завоевать как можно больше карт противника, обеспечив перевес на игровом поле хотя бы в одну карту. Правила игры чрезвычайно просты: выбрав одну из пяти карт, мы укладываем ее в любую свободную ячейку. В случае если любая из стрелок этой карты указывает на пустую сторону карты противника, мы завоевы-



ваем эту карту, и она окрашивается в наш цвет. В случае если любая из стрелок нашей карты указывает на стрелку карты противника, начинается сражение карт. Рассмотрим простой пример: наша карта **1P10** атакует карту противника **6P89**. Исход боя предрешен: наша карта имеет силу физической атаки **1**, но ей противостоит карта с силой физической защиты **8**. Наша карта проигрывает. Если бы тип атаки нашей карты был определен как «магическая» (**1M10**), в этом бою ей противостояла бы сила магической защиты карты противника — **9**. Последний вариант — буква «**X**» (**1X10**), означающая, что в бою будет выбран тип атаки, соответствующий наименьшей защите противника (в данном случае — физический  $\Rightarrow$  **8**). В любом случае наша карта проигрывает. Самое неприятное заключается в том, что остальные карты, на которые указывают ее стрелки, при этом также переходят к противнику («комбо»). Ему и принадлежит следующий ход.

Основная стратегия игры довольно проста: не бояться атаковать, не оставлять открытыми незащищенные стороны карты, точно рассчитывать комбо, никогда не действовать наобум. По окончании каждого раунда компьютер подсчитывает количество карт каждого цвета и позволяет победителю забрать ОДНУ (!) из карт противника.

Все остальные возвращаются к своим владельцам. Если количество карт остается равным, объявляется ничья. По мере того как одна и та же карта принимает участие в различных сражениях, ее уровень (а с ним и основные характеристики) может повышаться. Нам же за определенное число побед присваивают очередной ранг карточного игрока.

Зарегистрировавшись у стойки слева от входа, мы заходим внутрь стадиона, и игра начинается автоматически. У нас есть неограниченное число попыток, чтобы победить первых двух противников. После этого глашатай предлагает нам сохранить игру. В третьем бою у нас будет всего лишь один шанс победить чемпиона. Вновь навестив мугла, летающего перед магазином снаряжения, мы возвращаемся на стадион. Следом за нами туда заходит победительница прошлого чемпиона — очаровательная девушка Эрин, а с ней... регент Сид! Все карты Эрин представляют собой оглопов, и этот бой обещает быть куда более сложным, чем два предыдущих. Впрочем, у нас всегда есть шанс перезагрузить игру для новой попытки. Одержав победу, мы получаем в награду **Rebirth Ring**. На этом хорошие новости заканчиваются... Подбежавшая к входу на стадион Эйко сообщает, что в Александрии происходит нечто ужасное. Мы срочно возвращаемся обратно на борт корабля **Hilda Garde 2**.

### Раздел 3: Гибель Александрии

Итак, Куджа продолжает осуществление своих черных планов. Стоя за статуей и искренне наслаждаясь всем происходящим, он призывает **Bahamut**. Мы видим ролик, в котором дракон начинает разрушать город. Принцессе Даггер приходится командовать Рыцарями Плуто. Главное — отдать правильный приказ. Всего у нас есть четыре задания: собирать информацию, защищать жителей, бежать за подкреплением и готовить пушки — и еще нам необходимо правильно распределить их между солдатами. За подкреплением отправляются **Breireicht** и **Laudo, Weimar** и **Haagen** будут защищать горожан, **Blutzen** и **Kohel** займутся сбором информации, а **Dojebon**



и **Mullenkedheim** начнут готовить пушки. Если все задания были распределены верно, принцесса получит от Беатрис **Angel Earrings** (за два правильных ответа нам дают **Elixir**, за один — **Ether**). После того как солдаты уходят, Даггер пытается обратиться за советом к своей матери, но в этот момент висящий у нее на шее медальон начинает светиться, и она теряет сознание.

Тем временем на городских улицах появляются чудовищные порождения тумана. Беатрис и Штейнер сражаются бок о бок, добросовестно очищая городские улицы от хищных тварей. Последние в бою не представляют собой ничего особенного, и для быстрой победы достаточно лишь

использовать магические способности Беатрис. Постепенно продвигаясь в южном направлении и безуспешно пытаясь поговорить друг с другом, наши герои наконец останавливаются неподалеку от фонтана, где сражения следуют уже непрерывной чередой. А затем мы вновь возвращаемся к Даггер, которая приходит в себя в холле дворца. Теперь нам необходимо добраться до покоя королевы Брахны. Впрочем, внутрь заходить не стоит. Миновав дверь на верхнем этаже, неподалеку от которой впервые встретились Зидан и Даггер, перед входом в королевские покоя мы сворачиваем налево и поднимаемся вверх по лестнице на крышу. Статуи стражников со звоном скрещивают мечи за спиной у принцессы, и затем мы видим ролик, в котором у Александрийского замка появляется еще одна башня. Поднявшись наверх, мы бежим до тех пор, пока Даггер не оказывается на площадке, в центре которой изображен глаз. Игра на время переключается на



отряд Зидана, который находится на борту **Hilda Garde 2**. Подобно медальону Даггер, медальон Эйко внезапно начинает светиться, после чего она слышит голос принцессы и спрыгивает (!) с летающего корабля. В следующем ролике мы видим, что приземление прошло благополучно. Эйко и Даггер, объединив усилия, призывают новый эйдолон — **Alexander**. В ролике мы видим, как белоснежные крылья защищают Александрию от огненных атак короля драконов, после чего страж города сам переходит в наступление и изгоняет **Bahamut**а. Однако Куджа это ничуть не смущает. Любаясь новым эйдолоном, он призывает Невидимого. Огромный глаз загорается в небе... и с этого момента что-то идет не так. Незнакомец в черном плаще, находящийся внутри Невидимого, говорит о Кудже и о Зидане. Кажется, его зовут Гарланд, и Куджа бесконечно удивлен и раздосадован его появлением. Интересно, о каком плане говорит незнакомец?

Тем временем наши путешественники прибывают во дворец. Бежим в башню, на помощь Даггер. Но, остановившись возле последней лестницы, Зидан настаивает на том, что дальше он должен идти один. Хвостатый воришка успевает как раз вовремя: **Alexander** не в силах противостоять Невидимому и становится пленником этого загадочного существа/устройства (... а через несколько мгновений после этого чудовищная волна энергии уничтожает Александрию. Зидан успевает спасти Даггер, но а Эйко приходится выкручиваться самостоятельно. :) Как бы то ни было, наши герои успевают убежать из разрушенного города. Новым домом для них становится королевство Линдблум...

### Раздел 4: История одного заклятия

Эта глава начинается с того, что регент Сид приказывает Блэнку найти Зидана. Блэнк отправляется обратно в королевскую резиденцию, а

наш главный герой тем временем просыпается в гостевых покоях дворца. Самое время заглянуть в стоящий неподалеку сундук — а вдруг за время нашего отсутствия в нем появилось что-нибудь полезное? Ну так и есть: из сундука мы достаем **Egoist's Armlet**. Поднимаемся по лестнице к муглу и просим его сохранить игру, а затем достаем из стоящего слева сундука **Elixir**. Возле выхода из комнаты мы сталкиваемся с Блэнком и спрашиваем его о том, где сейчас может находиться Даггер. На обзорной площадке? Отлично! Мы отправляемся к лифту, по дороге просматриваем **ATE**, в котором стражники вылавливают из залива странную рыбу по имени Куини :)

Поднявшись на верхний уровень дворца, мы выходим из лифта и сразу же сворачиваем налево. Поднявшись вверх по лестнице на смотровую площадку, Зидан действительно застает там Даггер. Несмотря на все попытки подбодрить ее, принцесса все время молчит, и под конец даже у Зидана опускаются руки. Мы возвращаемся обратно к лифту. После очередного **ATE** мы встречаем Блэнка, который, оказывается, забыл сообщить нам о том, что регент Сид ожидает Зидана в королевских покоях. От лифта идем прямо, в следующем зале поднимаемся вверх по ступеням и, немного побеспокоив стражника, отправляемся на аудиенцию к регенту. Разговор не затягивается надолго — все остальные уже ждут нас в зале для совещаний. Министр Артания отправляется туда вместе с Зиданом (вход в зал для совещаний находится рядом с лестницей, ведущей к коро-



левским покоям). В зале мы находим всех, кроме Даггер. Даже Штейнер не знает, где она сейчас может находиться. Эйко отправляется за ней на смотровую площадку, а мы, просмотрев очередной **ATE**, начинаем совещание. Регент Сид торжественно докладывает о том, что Куджа удалось сбежать из разрушенной Александрии на корабле **Hilda Garde 1**, и в этом ему помогали уже знакомые нам черные маги. Виви просто вне себя... После этого нам показывают еще один **ATE**, из которого мы узнаем о том, что шуты Зорн и Торн очень быстро нашли себе нового господина, и затем приступаем к обсуждению очередного вопроса повестки дня: как превратить регента Сида обратно в человека, так чтобы он продолжил работу над созданием третьей модели **Hilda Garde**? Самое время спросить об этом кого-нибудь очень умного — доктора Тота, например. И именно его министр Артания пригласил на сегодняшнее совещание. Однако вошедшего в зал доктора едва не сбивает с ног Эйко, которая сообщает всем присутствующим ужасную новость: принцесса Даггер потеряла голос! Вслед за ней Зидан, Штейнер и доктор Тот бегут в комнату для гостей. Да, нет никаких сомнений: от переживаний последних дней принцесса действительно потеряла голос. Доктор Тот высказывает предположение о том, что через некоторое время (меся-

цы... может, годы) принцесса вновь сможет говорить, но а пока ей нужен покой. Оставив безутешного Штейнера рыдать возле кровати Даггер, мы возвращаемся в зал для совещаний, где Тот предлагает использовать для исцеления Сида мистику, состоящую из трех эликсиров — **Unusual Potion**, **Beautiful Potion** и **Strange Potion**. Прежде они встречались довольно часто, но сейчас стали довольно большой редкостью. А искать их, разумеется, придется нам вместе с Зиданом. Просмотрев **ATE**, мы идем к лифту и спускаемся на средний уровень дворца. Миновав причал для воздушных кораблей, спускаемся вниз по лестнице и садимся в аэротакси, следующее в Театральный район.

Оказавшись на улице, первое, что мы видим — влюбленную парочку, некогда спасенную нами в Бурмации. Эти двое не теряли времени даром — во всяком случае, такому количеству детей остается только позавидовать. Просмотрев **ATE** и познакомившись с подрастающим бурмацианским поколением, мы отправляемся в дом художника (вход расположен в правой части экрана). Поговорив с художником и получив у него разрешение порыться в мастерской на предмет одного из эликсиров, мы разворачиваем активные поиски в левой части комнаты и через некоторое время находим **Strange Potion**. Неподалеку лежит еще и **Lapis Lazuli**. Забрав все ценное, мы покидаем гостеприимный дом и отправляемся к дому с часами, в котором до недавнего времени находилась штаб-квартира Танталус. Спустившись вниз по лестнице (слева от входа в здание вокзала), мы видим всю нашу шайку за работой по восстановлению здания. Забрав у Цинны **Unusual Potion**, мы возвращаемся на вокзал и садимся в аэротакси, следующее в Деловой район.

Оказавшись на улице, мы идем наверх и переходим на следующий экран. Здесь слева спрятан очередной медальон-**Stellazzio** — **Sagittarius**. Забрав его, мы идем направо и возле фонтана находим девушку по имени Алиса, которая отдает нам **Beautiful Potion**. Теперь, когда у нас есть все необходимые для приготовления целебной мистику ингредиенты, можно возвращаться во дворец... впрочем, перед этим стоит навестить местные магазины и сохранить игру у мугла на втором этаже гостиницы.

Вернувшись во дворец, мы отправляемся прямиком в королевские покои и торжественно вручаем мистику доктору Тоту. Но, похоже, древний рецепт был составлен бо-о-ольшим шутником. Испытав на себе воздействие чудодейственного средства, регент Сид действительно превращается — но только не в человека, а в лягушку! :) Все, большие никаких экспериментов. Необходимо найти обожаемую супругу регента и любым способом упросить ее вернуть неверному мужу человеческий облик и свою благосклонность. Ну а нас ждет очередное собрание в зале для совещаний. Виви предлагает вернуться в деревню черных магов, для того чтобы выяснить, почему они последовали за Куджа, ну а у Сида рождается весьма неплохая идея использовать для этого путешествия трофеиный александрийский корабль. Нам необходимо добраться до гавани, которая находится на нижнем уровне дворца. Просмотрев **ATE**, в котором Куинна знакомится с местными деликатесами, мы спускаемся вниз на лифте (при желании можно ненадолго вернуться в Деловой район города и спасти Куинну от разгневанной торговки, заплатив за съеденное **100**

**Gil**). Сев в правую вагонетку, мы добираемся до Змеиных ворот.

В верхней части экрана спрятан **Chimera Armlet**. Забрав его, мы бежим вниз и разговариваем с министром Артания, который сообщает нам о том, что все уже ждут нас на борту корабля. Что ж, к отплытию! Все действительно в сбое, даже Блэнк. Самое время выбрать членов нашего отряда (впрочем, при желании это можно сделать и во время пути, вернувшись на мостик корабля и обратившись к регенту Сиду). Небольшой комментарий. Несмотря на то что в большинстве случаев мы выбирали Даггер, сейчас у нас появился серьезный повод взять вместо нее Эйко. Недавняя трагедия добавила принцессе однажды весьма неприятное качество: во время боя она будет часто отвлекаться и, задумавшись, пропускать (!) ход. Зачастую это бывает очень неудобно, и нам, похоже, придется искать другого лекаря... Сформировав новый отряд, мы оказываемся на карте континента **Mist** и управляем александрийским кораблем. Все очень просто: шифтами перемещается камера, клавиша **⊗** — движение вперед, **□** — назад, **○** позволяет высадиться на берег, а **△** — вернуться на мостик. Основной плюс этого способа передвижения заключается даже не в скорости: просто пока мы на-



ходимся на борту корабля, никто (!) не может на нас напасть. Ориентируясь по карте, мы отправляемся к поселению черных магов (к югу от него как раз находится пригодный для высадки берег). Миновав густой лес, мы находим деревню практически пустой...

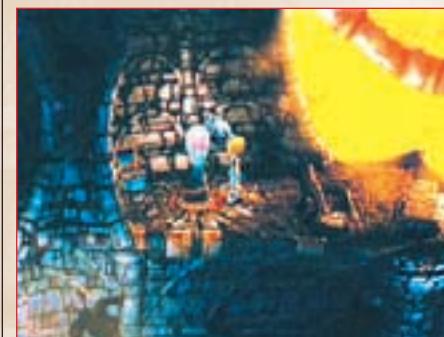
## Раздел 5: Кого боятся черные маги

Оказавшись в деревне, Виви первым делом отправляется на поиски, и мы бежим следом за ним на кладбище (слева от магазина синтеза). Здесь мы находим одного черного мага, который говорит Виви о том, что все остальные последовали за Куджа, потому что тот пообещал продлить им жизнь. В деревне остались всего трое: он и еще два черных мага, присматривающих сейчас за яйцом чокобо. Заглянув на мельницу, мы видим не просто яйцо — очаровательного новорожденного цыпленка размером примерно с Виви. За ним присматривают еще два черных мага. Поговорив с ними, мы выходим на улицу. Тут нам наконец сообщают о том, где сейчас находится Куджа. Его дворец укрыт в зыбучих песках в восточной части континента.

Пришло время нанести нашему главному врагу дружеский визит. Покинув деревню черных магов, мы грузимся на корабль и направляемся в восточную часть континента. Высадившись на берег неподалеку от пустыни, мы видим четыре песчаных воронки, в одной из которых находится дворец Куджа, а в трех остальных живут злые и голодные **Antlion`ы**. Поиски лучше начать с

дальней от берега воронки. :) Через некоторое время мы находим Пустынный дворец — и сразу же попадаем в плен. Зидан и Сид сидят в одной комнате, а Куджа любезно демонстрирует им свои технические возможности: по его команде пол в комнате разъезжается, демонстрируя раскаленную лаву внизу. После этого вежливо просит Зидана сделать ему небольшое одолжение — в обмен на жизнь друзей, разумеется. Выбора у нас нет — придется согласиться. Дверь комнаты открывается, и Зидан с Сидом выходят наружу. Сид остается возле камер, так как надеется со временем освободить остальных. Зидан идет вниз и, следуя приказу Куджа, встает между двумя черными магами, которые телепортируют его в покой своего нового господина. Подойдя к Куджа, мы узнаем у него детали сделки. Нам предстоит отправиться в место под названием **Oeilvert** и отыскать там некий **Gulug Stone**. Куджа рад бы отправиться туда самостоятельно, да вот беда: особый магический барьер защищает это место и не позволяет использовать там заклинания. Ну а для Зидана с отрядом это раз плюнуть, не так ли? Быстро сгонять туда и обратно, принести камень и спасти тем самым своих друзей — положительно, Куджа сегодня чрезвычайно добр. В качестве дополнительного одолжения нам даже позволяют взять с собой троих друзей и воспользоваться новым кораблем Куджа — **Hilda Garde 1**. Формируем новый отряд, не забывая при этом о том, что пользоваться магией нам не придется. В идеале нам нужно взять с собой еще двоих бойцов и одну из девушек, которая будет лечить всю эту компанию целебными снадобьями. После этого весь наш отряд телепортируется в новое помещение. Поднявшись вверх по лестнице, мы видим многострадальный корабль регента Сида. Погрузившись на борт (по дороге нам придется немного повздорить с местными ограми), мы отправляемся в путь.

Кораблем управляют черные маги, однако заявить с ними разговор не удается — отчасти благодаря тому, что вместе с нами на борту находятся Зорн и Торн. Прибыв на Забытый континент, мы покидаем корабль и сразу же сохраняем игру. Теперь у нас есть два пути: разыскивать **Oeilvert** пешком или поймать чокобо в лесу неподалеку. Определившись с выбором, мы отправляемся к югу от корабля, время от времени сверяясь с большой картой (нажать на клавишу **SELECT** два раза). Присмотревшись повнимательнее, мы замечаем, что к цели ведет светло-коричневый путь — даже не дорога, а просто земля особого цвета. В этом месте легко заблудиться, а обитающие повсюду монстры не дадут соскучиться однокому путешественнику. Чего стоят одни только



раки, растущие здесь по четыре штуки! Но рано или поздно мы все-таки попадаем в таинственное место, доступ в которое закрыт даже для Куджа...

**Раздел 6: Oeilvert**

Оказавшись внутри, первое, что мы видим — это мугл. Закупившись у него новым снаряжением и сохранив игру, мы переходим на следующий экран и оказываемся перед большой дверью. Поначалу она не желает поддаваться усилиям Зидана, но затем внезапно распахивается сама. Мы заходим в главный зал **Oeilvert**. Отсюда ведут три пути: направо, налево и вверх по лестнице. За лестницей спрятан сундук, в котором лежит **Remedy**. Забрав его оттуда, мы поднимаемся наверх и достаем из второго сундука **Rising Sun**. К этому времени обитающие здесь твари по имени **Epitaph** должны уже проявить себя. **Epitaph** — это своего рода каменный комод, который вызывает отражение одного из наших друзей. Фантом сначала безумно удивляется, а потом пытается убить сначала «второго себя», затем всех остальных членов нашего отряда. Пресекать подобное безобразие следует решительно и безжалостно, наплевав на сантименты и добавив героям способность **Stone Killer**. Спустившись вниз по лестнице, мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас уже дожидается вечный путешественник Стилзкин, который готов продать **Hi-Potion**, **Emerald** и **Elixir** за **888 Gil**. Оформив покупку, мы просим стоящего рядом мугла сохранить игру, возвращаемся в главный зал и идем налево. Здесь в двух сундуках лежат **Diamond Sword** и **Shield Armor**. Забрав их оттуда, мы спускаемся вниз по лестнице в левом нижнем углу экрана.

Два желтых прожектора и сундук справа, в котором лежит **Power Vest**. Поднимаемся по лестнице в верхней части экрана и видим еще два желтых прожектора и еще один сундук — на этот раз с **Feather Boots**. Проходим в левый верхний угол экрана и поднимаемся вверх по лестнице. Чем дальше мы идем, тем более странным становится это помещение. И вот мы видим большой черный шар, который так же, как и желтые прожектора, никак не реагирует на наше прикосновение. Идем налево и, оказавшись в знакомой комнате, возвращаемся к муглу. Стоит еще раз сохранить игру: обитающие здесь монстры порой могут доставить немало неприятных минут, особенно когда мы не можем пользоваться магией. Здесь как нельзя более кстати приходится способность Даггер, которая называется **Healer**. Способность эта позволяет восстанавливать **HP** при атаке, так что вместо того чтобы тратить дефицитные снадобья, достаточно просто почаще приказывать Даггер «атаковать» остальных членов нашего отряда.

Ознакомительную экскурсию можно считать законченной. Мы возвращаемся в главный зал, поднимаемся вверх по лестнице и идем налево. Оказавшись на следующем экране, внимательно изучаем голубой шар, который при нашем прикосновении становится красным. Слева от него находится сундук, в котором лежит **Elixir**. Забрав его, мы возвращаемся в главный зал и идем налево. Здесь мы видим изображение планеты. Вернувшись к желтым прожекторам, мы включаем их в следующем порядке: верхний левый, верхний правый, нижний правый, нижний левый (для первых двух нужно подняться по лестнице, затем спуститься вниз). Мы наблюдаем своего рода эволюцию корабля под названием «Невидимый». Вновь поднявшись по лестнице, мы добираемся до большого черного шара и включаем

его. В воздухе появляется изображение города. Возвращаемся к муглу. Справа от него, в центре большого зала, есть круглая площадка, на которую можно спуститься по ступенькам справа. Оказавшись в центре, мы пытаемся активизировать очередной непонятный механизм (нажимаем на клавишу **X**), после того как над головой у Зидана появляется иконка с восклицательным знаком). После этого мы переходим в правый верхний угол экрана и достаем из сундука **Gaia Gear**, а затем возвращаемся в главный зал.

Идем налево и в левом верхнем углу следующего экрана заходим в синюю дверь. Это своего рода библиотека, хранящая память планеты Терра. Лица на стене будут долго говорить с нами, после чего мы вновь должны вернуться к муглу. Сохранив игру, мы идем направо и видим в воздухе новое изображение — две планеты, сливающиеся в одну. Мы идем направо наверх и переходим на следующий экран. Ступив на зеленый круг, мы с помощью клавиши **X** активизируем механизм подъемника и после небольшого ролика оказываемся прямо перед вмонтированным в постамент **Gulug Stone**. Однако забрать его будет непросто. Нас ждет встреча с местным Стражем...

**Босс: ARK**

**Уровень: 38**

**HP: 20002**

**Gil: 5964**

**MP: 1374**

**AP: 11**

**Предметы: Ether, Pumice Piece**

**Можно украдь: Holy Lance, Power Vest, Elixir**

**Атака: Photon (снижает Hp до 1), Propeller Wind, Whirlwind, Boomerang**

**Слабость: Shadow**

Этот бой нельзя было бы назвать простым, даже если бы мы могли использовать магию. Босс весьма силен и отнюдь не собирается сдаваться без боя. Одна из любимых атак **Ark`a** — **Whirlwind**. Она придает всем нашим героям статус **Confused** (если, конечно, не включить заблаговременно способность **Clear Headed**). В идеале через некоторое время Зидан должен войти в состояние транса, и тогда можно использовать его самую сильную суперспособность, для того чтобы нанести противнику **9999 HP** урона. Но это в идеале. Если заблаговременно не ускорить процесс входления в транс (способность **High Tide**), придется долго и мучительно отрабатывать на **Ark`e** все известные нашим бойцам



приемы рукопашного боя и лечиться, лечится, лечиться... Одержав победу, мы на время переключаемся на остальных членов нашего отряда, томящихся в заточении в Пустынном дворце.

**Раздел 7: Побег из Пустынного Дворца**

Куджа честно пытается сдержать свое слово и, поборов искушение убить всех сразу, дает Зидану целых десять минут, для того чтобы вернуться из **Oeilvert**. Сид вне себя от гнева. Лягушка или нет, но он просто обязан спасти своих друзей! Подслушав разговор двух черных магов о ловушках (х-мм, а маги-то колеблются), мы прыгаем вниз, а затем направо и переходим на следующий экран.

Пожалуй, это самая забавная мини-игра в **Final Fantasy IX**. Ключ от механизма песочных часов подвешен возле клетки монстра, который то ли



просто нелюдим от природы, то ли питается лягушками — одним словом, реагирует на Сида весьма странно. Сид, естественно, боится страшного зверя и убегает из комнаты, стоит тому лишь зарычать. У нас есть всего шесть минут, для того чтобы переключить часы. Большую часть этого времени придется потратить на то, чтобы незамеченным подобраться к клетке. Как? Очень просто: стоит монстру отвернуться, и мы начинаем нажимать на клавишу **●** — четыре-пять раз, не больше, — а затем вновь превращаемся в статую под пристальным взглядом зверя. Главное — никуда не торопиться, благо времени у нас более чем достаточно. Стоит монстру заметить наше движение, и он начинает рычать. Сид сразу же выбегает из комнаты, и нам приходится начинать все сначала. Медленно и неторопливо добравшись до клетки, мы забираем ключ и уже спокойно переходим к весам, стоящим у дальней стены в левой части экрана. Нам нужно уложить три гири на первую чашу весов, для того чтобы Сид мог вскарабкаться на вторую и добраться до песочных часов. Соответственно, гири нужно выбрать потяжелее — лягушка у нас упитанная. Укладываем на первую чашу глиняную, каменную и железную гири (**«B»**, **«C»** и **«D»** — без последней, деревянной, обозначенной буквой **«A»**). После этого запрыгиваем на вторую чашу весов и с помощью ключа отключаем механизм песочных часов. Наши друзья спасены. Однако отключить ловушки — это еще полдела. Нам нужно как-то выбраться из Пустынного дворца.

Хотя нет, неверно — для начала в Пустынnyй дворец нужно войти. Потому что темница, как ни крути, дворцом считаться не может. Покинув камеры, наши герои живо объединяются в отряд, и мы идем налево. Переходим на следующий экран, поднимаемся вверх по лестнице, и вот мы уже на пороге дворца Куджа. Здесь обитают довольно сильные маги и смешные ребята-светофоры. Последних нужно обижать очень внимательно, так как один из них уязвим только для обычных атак, а второй — только для магических, а еще периодически они меняются. :) Перед входом во дворец стоят две статуи ангелов. Зажи-

гаем лампу рядом с левой статуей, и перед правой появляется светящаяся красная сфера. Присмотревшись к ней внимательнее, мы получаем **Promist Ring**. После этого можно подниматься вверх по лестнице.

Новая коллекция статуй в холле дворца... Внимательно изучаем сперва правую горгулью, затем левую, а под конец статую женщины в центре и слушаем весьма пространное описание головоломок замка. Идем (в смысле, идем шагом) влево и, не переходя на следующий экран, бродим перед горгульей до тех пор, пока за женской статуей не появится прозрачная голубая лестница (возмож-



но, для этого придется еще раз изучить все статуи). Взбравшись вверх по этой странной лестнице, мы переходим на следующий экран и зажигаем лампу в конце. После этого можно возвращаться в главный холл. Спустившись по голубой лестнице, от статуй мы идем налево и на этот раз переходим на следующий экран.

Поднимаемся наверх и зажигаем все три лампы, до которых можем дотянуться. В дальней стене открываются две двери. Заходим в левую дверь и перебираемся на другую сторону этого зала. Здесь есть еще три лампы. Зажигаем их все, и в результате исчезают статуи, стоящие слева. Теперь гасим правую верхнюю и правую нижнюю лампы. В результате две двери по-прежнему открыты, и мы можем вернуться на другую сторону зала. Зажигаем две лампы в центре (раньше проход к ним перегораживали статуи). В результате исчезают статуи, стоящие справа. Теперь мы можем свободно перемещаться по залу, не пользуясь обходным путем. Зажигаем все лампы — три справа, три слева, две в центре и последнюю в нижней части экрана. В результате в верхней части экрана появляется еще одна светящаяся сфера, из которой мы получаем **Anklet**. Забрав его, мы переходим в правый верхний угол экрана и заходим в открывшуюся дверь.

На следующем экране нам необходимо зажечь свечу рядом со статуей женщины. В результате появляется еще одна красная сфера, в которой мы находим **Shield Armor**. Забрав доспехи, мы идем наверх, поднимаемся вверх по лестнице и переходим на следующий экран. Зажигаем свечу на верхней лестничной площадке и идем дальше до тех пор, пока не попадаем в библиотеку. Это помещение состоит из трех ярусов. Прежде всего, нам необходимо зажечь свечу слева на первом ярусе. В результате справа появится лестница, по которой мы должны забраться на третий ярус. Зажигаем свечу, и в результате открывается секретная дверь, за которой находится очередная красная сфера с **N-Kai Armlet**. Забрав его, мы возвращаемся в библиотеку и спускаемся вниз по лестнице. Вторая лестница позволяет нам забраться на второй ярус. Здесь мы также за-

жигаем свечу и заходим в открывшуюся дверь. Идем налево, поднимаемся вверх по лестнице, по дороге зажигая две свечи, а затем возвращаемся обратно в библиотеку и спускаемся на первый ярус. Теперь на первом ярусе нам необходимо зажечь свечу, которая находится справа. Открывается еще одна дверь. Мы заходим внутрь, зажигаем стоящую там свечу и возвращаемся в библиотеку. Что это? Звук, очень похожий на тот, что издают муглы, доносится откуда-то слева. И в самом деле, в левой части экрана появился проход, в котором нас встречает мугл. Сохранив игру, мы идем налево и переходим на следующий экран. Здесь мы видим каменную горгулью с двумя свечами. Зажигаем правую свечу и, обратив внимание на то, в какую сторону отклонилась тень статуи, заходим в дверь. Миновав небольшой проход, мы оказываемся на противоположной стороне зала возле каменной горгульи, очень похожей на ту, что находится справа. Правда, здесь на стене висит картина, перед которой стоит еще одна свеча. Зажигаем ее и получаем подсказку: **«Dare not follow those of evil. Strive to follow those of good.»**

Если изучить внимательнее обе статуи, выясняется, что та, которая находится справа, изображает «апостола подземного мира», а та что находится слева — «посланника небес». Что ж, послушаемся совета и будем следовать силам Добра — пусть даже таким странным способом. Пусть тени от обеих статуй будут наклонены влево, в сторону «посланника небес». Для этого нам достаточно всего лишь зажечь правую свечу возле левой статуи. В результате в центре зала появляется еще одна светящаяся голубая лестница. Прежде чем подниматься по ней, проведем небольшой эксперимент и зажжем обе свечи возле каждой из горгуй. Наши старания будут вознаграждены появлением **Venetia Shield** (слева) и **Black Hood** (справа). После этого мы вновь гасим левые свечи возле каждой из статуй и поднимаемся вверх по лестнице. Здесь нас ждет сражение с охранной системой дворца, которая крайне опечалена исчезновением предметов из красных сфер...

### Босс: VALIA PIRA

Уровень: 36

HP: 12119

Gil: 4089

MP: 9999

AP: 11

Предметы: Elixir

Можно украдь: ?

Атака: Thundaga, Blizzaga, Reflect, Firaga

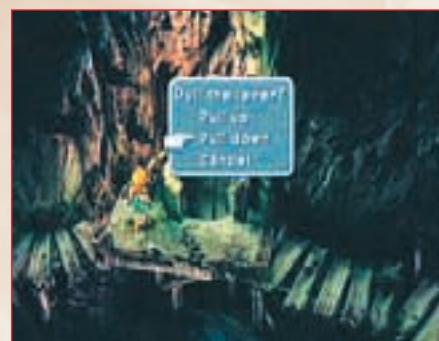
Слабость: Water



Опечалена недаром — ведь именно из них она должна была черпать дополнительную силу (**Magic Power, Elemental Defense, Physical Defense, Evasion, Magic Defense** и **Magic Evade**). Интеллект у этой летающей плиты ос-

тавляет желать лучшего: она просто атакует всех, кто попадается под руку (не обращая внимания даже на заклинания типа **Reflect**), не умеет обороняться и в результате довольно скоро оказывается побежденной.

Закончив сражение, мы проходим вперед и зажигаем свечу у дальней стены. После этого нужно вернуться немного назад и, встав в центр светящегося на полу узора, нажать на клавишу **⊗**. Игра переключается на отряд Зидана, корабль которого только что прибыл в Пустынный дворец. Бежим направо, поднимаемся вверх по лестнице, спускаемся вниз и затем используем телепортер, который переносит нас к входу в покой Куджа. Тот заявляет, что дальше Зидан должен идти один. Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в покой. Куджа приветствует нас (насколько это возможно) и демонстрирует Зидану его друзей, лежащих без сознания на нижнем ярусе. Побег не удался?! Нет, это всего лишь очередная милая шутка Куджа, который показал нам обычных кукол. Ну а настоящие, живые «заключенные» как раз в этот момент встречаются с остальными членами отряда Зидана перед входом в покой, и все вместе они отправляются спасать нашего главного героя. Эйко идет последней, и как раз перед ней захлопывается входная дверь. Девочку коварно похищают шуты Зорн и Торн. Куджа весьма удивлен: пленникам удалось сбежать. Впрочем, он не сильно расстраивается по этому поводу: теперь у него есть Эйко и камень **Gulug**, который он отнимает у Зидана. Через некоторое время Куджа исчезает, а мы формируем новый отряд, забираем из-под стола с книгами **Namingway Card** и возвращаемся к тому месту, где находится **Hilda Garde**. Находился... Куджа удалось опередить нас, и он вновь сбежал. От причала идем наверх, переходим на следующий экран — и тут Сид предлагает преследовать Куджа на Александрийском корабле. Идея кажется весьма



неплохой. Пинаем рычаг, спускаемся вниз по лестнице и бежим вверх до тех пор, пока не оказываемся на карте мира Гайа.

### Раздел 8: Убежище леди Хильды

Забавная картина: в воздухе парит **Hilda Garde 1**, а под ним бороздит морские просторы **Blue Narciss**. Но путешествие вскоре заканчивается. Мы высаживаемся на берегу, формируем новый отряд и сохраняем игру. К западу от нас находится непонятное сооружение под названием **Esto Gaza**. Заходим внутрь. Больше всего это место похоже на некий монастырь. Это предположение подтверждается, после того как мы заходим в первый же дом и знакомимся с епископом **Esto Gaza**. Итак, мы находимся на святой земле, и недавно здесь была целая толпа черных магов, один из кото-

рых тащил за собой маленькую девочку. Все они отправились к **Mount Gulug** — древней, священной горе. После разговора нам в очередной раз предлагаю сформировать отряд — на этот раз с обязательным участием Зидана и Виви. Добавив к ним Штейнера (ради магического меча) и одну из девушки в качестве лекаря мы выходим из дома и сразу же возвращаемся обратно. Теперь здесь полно людей! Можно поговорить с епископом, и он предложит всем членам нашего отряда отдохнуть все-го за **100 Gil**, но прежде нам необходимо заглянуть на экран справа. В здешнем магазине можно найти кучу полезной экипировки, которую, не жалея денег, необходимо сразу же купить. После того как с покупками будет покончено, можно обойти магазин сверху (ориентироваться нам поможет иконка в виде руки, которая появляется над головой нашего персонажа при нажатии клавиши **SELECT**): там справа за стойкой мы находим **Wing Edge**. Возвращаемся к епископу и следом за Куджа & Co поднимаемся вверх по лестнице. Попросив мугла сохранить игру, мы идем направо и вскоре видим перед собой вход в **Mount Gulug**.

Оказавшись внутри горы, мы идем прямо, проходим через первый дом и вскоре видим перед собой колодец. Присмотревшись внимательнее к веревке, мы спускаемся по ней вниз и



идем направо. Поговорив с муглом, мы просим его сохранить игру и в правом нижнем углу комнаты находим **Wing Edge**. После этого мы идем направо, заходим в дверь и продолжаем идти вперед до тех пор, пока не оказываемся в тупике. Здесь мы находим **Gaia Gear**, после чего с чувством выполненного долга возвращаемся обратно к колодцу (по дороге назад нам предстоит сразиться с парочкой красных драконов). От колодца мы идем налево, переходим на следующий экран и заходим в дом. Внутри справа можно найти **Demon's Mail**. Забрав доспехи, мы выходим из дома и идем в проход, который находится прямо перед ним. Поднимаемся вверх по лестнице, пополняем у мугла свой запас снадобий и в очередной раз сохраняем игру. Поднимаемся дальше по лестнице и идем прямо до маленького домика, внутри которого мы находим **Elixir** и еще одного красного дракона. Возвращаемся к колодцу.

Направляемся к рычагу, который находится слева от колодца и трижды опускаем его вниз (**pull down**). После этого мы можем спуститься по веревке на нижний ярус, где нам придется сразиться с еще одним красным драконом. Одержав победу, мы проходим сквозь проделанный в стене хищной тварью пролом — и видим Зорна и Торна, которые как раз пытаются провести с Эйко уже знакомый нам ритуал извлечения эйдолонов. Пытаются безуспешно: девочке еще не исполни-

лось шестнадцать лет, а это является одним из обязательных условий проведения ритуала. Однако стоящий неподалеку Куджа не желает вдаваться в подобные тонкости и приказывает извлечь эйдолоны любой ценой — даже если девочку для этого придется резать на части. Неизвестно, чем бы все это закончилось, если бы не Мог... Верный мугл появляется из ниоткуда и отважно бросается на защиту хозяйки. А затем... затем происходит нечто очень странное. Мог прощается с Эйко и затем словно входит в транс, превращаясь... в эйдолон, который все это время верой и правдой служил своей хозяйке под видом мугла. Эйко приходится в одиничку сражаться с Зорном и Торном, но с помощью своего нового эйдолона и его атаки **Terra Homing** она побеждает их в считанные секунды. После боя Мог исчезает, вернув Эйко ленточку, которую она когда-то подарила ему (**Ribbon**). Куджа чрезвычайно удивлен всем происходящим, но новые идеи, теснящиеся в голове, заставляют его торопиться. Виви безуспешно пытается расспросить его о черных магах, после чего нас ждет очередное сражение с Зорном и Торном, на этот раз объединившимся в одно существо...

### Босс: MELTIGEMINI

**Уровень: 42**

**HP: 24348**

**Gil: 6428**

**MP: 1570**

**AP: 11**

**Предметы: Vaccine**

**Можно украдти: Demon's Vest, Golden Hairpin, Vaccine**

**Атака: Viral Smoke, Bio, Venom Powder**

**Слабость: Mini**

За время игры малыши явно подустали, и даже теперь, объединившись в мегамонстра, они не представляют серьезной опасности. Предоставив Зидану вытягивать у них ценные предметы

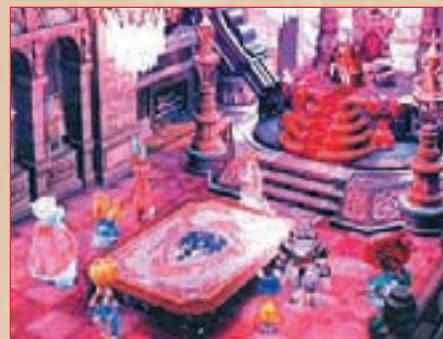


экипировки, мы постоянно атакуем противника и вскоре уже навсегда избавляемся от бывших советников королевы Брахны. После боя к нам подходит Виви в сопровождении двух черных магов, которые искренне раскаиваются в содеянном и приносят свои глубочайшие извинения. Во время разговора мы слышим женский голос и вскоре уже знакомимся с очаровательной супругой регента Сида. Леди Хильда благодарит нас за то, что мы избавили ее от обещания Куджа, и после этого вся компания возвращается обратно в Линдблюм.

### Раздел 9: Королева Линдблюма

Ну разумеется, леди Хильда далеко не сразу простила своего ветреного мужа, однако после самых искренних и прочувствованных извинений с его стороны она соглашается вернуть

ему человеческий облик. Поцеловав лягушку, леди Хильда превращает ее в человека. Трогательная сцена :) Через некоторое время один из линдблюмских солдат будет Зидану и сообщает ему о том, что леди Хильда приглашает его в зал для совещаний. Попросив мугла сохранить игру, мы поднимаемся на верхний уровень замка и знакомимся с настоящим регентом Сидом... который, впрочем, до сих пор го-



ворит как лягушка. Наконец, леди Хильда начинает собрание — но тут выясняется, что куда-то пропала Даггер. Штейнер отправляется на поиски, а следом за ним нашу компанию покидает регент Сид — ему необходимо срочно заняться конструированием **Hilda Garde 3**. Наконец, леди Хильда сообщает нам о том, что Куджа прибыл сюда из другого мира, который называется Терра. Он надеется использовать мир Гайя для того чтобы получить силу. Ее рассказ прерывает **ATE**, в котором принцессу ищет уже вся команда Танталус, после чего мы узнаем о Мерцающем острове и о барьере, преграждающем путь к нему. Единственным местом, в котором этот барьер отсутствует, является старый замок в северной части Забытого континента. Мы будем называть его Замок Ипсена. После просмотра очередного **ATE** наш отряд начинает готовиться к путешествию, но в этот момент появляется Штейнер, который сообщает о том, что ему не удалось найти Даггер даже с помощью команды Танталус. Зидан просит всех подождать его и, покинув замок, отправляется на поиски принцессы. Есть только одно место где она может находиться...

Члены команды Танталус продолжают поиски, а Зидан и Баку отправляются к причалу Александрийского дворца, где они встречаются... Беатрис! Правда, поначалу Зидану приходится изрядно побегать за ней, но в итоге Беатрис сама подходит к Баку. Тот извиняется перед ней за давнее похищение принцессы, Беатрис прощает его и передает **Garnet Gem** для того чтобы мы отдали его принцессе. Даггер ждет нас у могилы королевы Брахны. Она снова может говорить! После короткого разговора с Зиданом она забирает у него нож, после чего мы видим ролик, в котором принцесса обрезает свои роскошные волосы. Пора разумий закончилась. Вскоре мы оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Все бесконечно рады тому, что Даггер вернулась способность говорить. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к Забытому континенту. Замок Ипсена обозначен на карте, так что заблудиться будет практически невозможно...

Окончание следует

PlayStation



Mac Fank



### Первый мир — Sunrise Spring

#### Home

**Яйца — 5**

**Драгоценные камни — 400**

Освоившись с управлением, разбейте прозрачную бутылку впереди, внутри которой находится жизнь. Кроме склянки неподалеку от речки бесхозно валяется первое яйцо. На подходе к порталу, ведущему в **Sunny Villa**, вас встретит Бянка. Мило поговорив с ней, ступайте к стоящему на возвышенности чуть дальше Хантеру, которому не терпится научить вас парить. Следуйте всем его инструкциям, и он даст вам второе яйцо. Прыгайте в дыру сбоку и, воспользовавшись усилителем, пролетите по туннелю к третьему яйцу. На берегу озера вы снова повстречаетесь с гепардом, который посоветует обследовать долину водоема. Там вы обнаружите четвертое яйцо. Около портала **Molten Crater** разбейте головой ка-

менную глыбу (последнее в этой локации яйцо). Теперь, когда вы уже наверняка собрали все 400 камней, время пообщаться с Толстосумом. Предприм-



чивый медведь сторожит посаженную в клетку Шейлу. Дайте ему 300 условных единиц, чтобы тот ее выпустил. Раз уж мы освободили кенгуру, почему бы не пройти ее уровень в первую очередь?

### Sheila's Alp

**Яйца — 3**

**Драгоценные камни — 400**

В самом начале вас поприветствует горный козел Билли. Он пожалуется на то, что приспешники Колдуны вышвырнули его с друзьями из их собственных домов. Двигаясь вперед, не забывайте убивать всех неприятелей. Только тогда Билли с друзьями смогут вернуться к себе. Маленькие вражеские домики ломайте топаньем, иначе дебоширы будут появляться до бесконечности. Каждый козлик, вновь обретший свое жилище, будет дарить вам яйцо.

### Sunny Villa

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 400**

В этом городке налицо кризис местного самоуправления, или, другими словами, пропал мэр. Взяв жизнь в

## ПЕРСОНАЖИ

### Спайро (Spyro)



Маленький, но очень мужественный дракончик. Его сила и решительность повергают в ужас без исключения всех врагов, а добросердечность помогает заводить новых друзей. Спайро — главный герой игры, и большую часть времени вы будете контролировать именно его.

#### Управление:

- — плевок огнем/камнями/ракетами.
- — таранная атака (под водой — плыть в выбранном направлении).
- ⊗ — прыжок (нажать два раза, чтобы парить).
- ▲ — смотреть по сторонам, прицеливаться. Если нажать во время полета, то Спайро слегка подлетит вверх. А если надавить на кнопку в прыжке, то дракончик смачно шибается головой о землю. Так можно разбивать некоторые предметы.

### Спаркс (Sparx)



Стрекоза Спаркс — главный соратник нашего фиолетового дракона. Основная его функция — принятие на себя вражеских ударов. Чтобы сделать кореша более стойким, необходимо скормить ему несколько бабочек, которых можно выбрать из всяких мелких тварей. Кроме того, летающий друг самостоятельно собирает близлежащие драгоценные камни. В этой части игры у Спаркса появились еще и свои собственные уровни.

#### Управление:

- — стрелять.
- — ускорение.
- ⊗ — атака специальным оружием.
- — зажать, чтобы зафиксировать направление полета.

### Шейла (Sheila)



Кенгуру, видимо, женского пола. Посажена в клетку Кодуньей и освобождена... угадайте, каким драконом. Умеет высоко прыгать и больно лягнуться.

#### Управление:

- — лягнуть.

■ — лягнуть.

⊗ — прыжок. Нажать крестик еще раз в момент касания земли, чтобы совершить высокий прыжок. Нажать два раза, чтобы совершить двойной прыжок вперед.

▲ — нажать в прыжке, что ударить об землю.

### Сержант Джеймс Бирд (Sgt. James Byrd)



Военный пингвин, экипированный ракетницами. Вдобавок умеет летать получше Спайро, что, согласитесь, странно.

#### Управление:

- — стрельнуть ракетой.
- — сбросить объект.

⊗ — летать.

▲ — переключение между обычным режимом и режимом бомбометания.

### Бентли (Bentley)



Здоровый бугай, напоминающий снежного человека. Обладает не только зверской силой, но и продвинутым интеллектом. Начитанный, однако.

#### Управление:

- — удар дубиной.
- — закрутить дубину.

⊗ — прыжок.

### Агент 9 (Agent 9)



Космическая макака, которая тоже решила присоединиться к борьбе за справедливость. Вооружен лазерным пистолетом.

#### Управление:

- — стрелять из пистолета.
- — кидать бомбы, если оные имеются (зажать, чтобы прицелиться).

▲ — снайперский режим.

■ — приближение в снайперском режиме.

■ — отдаление в снайперском режиме.

Чтобы открыть 100% секретов Spyro 3, необходимо собрать все 150 похищенных драконьих яиц и 20 тысяч драгоценных камней. Каждый мир и каждый обычный уровень содержит от 3 до 6 яиц и от 400 до 700 камешков. Данное решение поможет вам справиться со всеми сложностями этой замечательной игры и разгадать все ее тайны.

#### Полезные советы:

- 1 Как уже говорилось выше, на каждом уровне находятся сотни драгоценных камней и несколько яиц, которые надо собрать. Но в большинстве случаев с первого раза найти все ценности не удастся, потому что часть сокровищ, как правило, находится в секретных областях уровня, в которые можно попасть, только освободив соответствующего персонажа. Поэтому для начала просто пройдитесь по всем этапам и соберите все, что сможете. Ближе к концу игры, когда четыре дополнительных героя будут освобождены, вы посетите все незавершенные этапы еще раз.
- 2 У вас в инвентаре находится полезная книжка, которая называется Атлас. В нем можно найти всю необходимую информацию об уровне. Также в Атлас заносятся уже открытые секреты. Поэтому, дабы выяснить, что и где вы не доделали, достаточно просто заглянуть туда.
- 3 Следите за своими жизнями. Если, находясь на уровне, вы заметите, что у вас осталось только одна попытка, немедленно покидайте его (не беспокойтесь, все найденные предметы сохранятся) и отправляйтесь в любой мир с порталами. Там достаточно безопасно, поэтому можно спокойно
- 4 Скармливайте Спарксу бабочек до тех пор, пока не наберется достаточное количество жизней.
- 5 Частенько вам будут встречаться усилители различных способностей Спайро, выполненные в виде двух колонн. Если пройти между ними, то вы на короткое время получите какую-либо суперспособность.
- 6 Драгоценные камни не только валяются на земле, они еще и выпадают из побитых врагов. Поэтому, чтобы пройти уровень на 100%, надо еще уничтожить всех неприятелей.
- 7 В каждом из миров имеется один уровень Спаркса. Для того чтобы попасть туда, нужно победить босса этого мира. За прохождение этапа вы получите, кроме яйца и сокровищ, дополнительную способность для стрекозы.
- 8 Кроме яиц и камней, в игре запрятано 20 Skill Point'ов, которые даются за определенные достижения. Собрать их все смогут только настоящие эксперты, а как именно, вы узнаете из решения. Если сумеете добить все 20, то финальная заставка будет длиннее.

самом начале, поднимайтесь по склону впереди, поверните налево и на ступеньке возьмите яйцо. Идите дальше, и вскоре вы набредете на градоначальника. Отблагодарив вас, он скроется. Шагайте налево до черного портала. За ним находится парк, предназначенный для катания на скейтборде.

Дело это не такое уж хитрое. Чтобы не упасть, надо после трамплина всегда приземляться не макушкой, а колесами. Первая задача: катаясь, истребить 15 ящериц. Если упадете, просто возьмите другой скейтборд. Заработав яйцо, вы получите еще одно задание: снова нужно истребить 15 рептилий, но на этот раз за три минуты, ни разу не упав. Награда все та же. Оставшись без омлета, гепард разрешит вам свободно кататься по парку. Взяв доску, вы теперь должны за две минуты набрать как можно больше очков, совершая прыжки на трамплинах. Суть в том, чтобы, находясь в воздухе, сделать как можно больше вращательных движений и приземляться на колеса. Чтобы набрать больше очков, нужно совершать разные кульбиты. Имеется в виду, что крутиться надо в разных направлениях. Чтобы за-



вертесься, надо, прыгая вперед, нажать  $\triangle$  + джойстик в любую сторону, а, прыгая вверх, —  $\times$  + джойстик влево или вправо. Чем чаще вы будете повторять один и тот же трюк, тем меньше будете получать за него очков. Естественно, от количества оборотов тоже многое зависит. Побив местный рекорд, вы получите жизнь.

Вдоволь накатавшись, вернитесь к тому месту, где взяли первое яйцо и по возвышенностям доберитесь до восходящего потока воздуха. Он поднимет вас высоко-высоко. Оттуда летите к быльм колоннам впереди, прыгая по которым вы сможете попасть к очередному яйцу. Снова поднимитесь на потоке воздуха, но на этот раз прыгайте налево, к порталу Шейлы.

Управляя кенгуру, вы должны взобраться на высокую башню, на вершине которой сидит розовая медведица. Она-то и подарит вам последнее яйцо.

Чтобы заработать **Skill Point** на этом этапе, надо сжечь семь посаженных в горшки деревьев. Второй вы получите, если наберете больше 3000 очков, катаясь на скейте.

## Cloud Spires

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 400**

Главное, что от вас здесь требуется — это включить генератор облаков, чтобы вновь появилась радуга. Нажмите кнопку на стене, чтобы лифт поднял вас на верх. Спланируйте на возвышенность справа. Находящийся там вихрь отнесет вас внутрь башни. Пройдя вперед и оказавшись на открытом пространстве, обратите внимание на маленькую круглую возвышенность справа. Зачем — скажу, когда придет время. Чуть погодя около крылатого врага лежит яйцо. Нажмите кнопку, чтобы включить лифт. Заплатите Толстосуму 200 камней, дабы тот активизировал меха. По ним доберитесь до толстой колонны и оттуда спланируйте в

очередную башню. Пройдите по мостикам до большой платформы, где вам дадут яйцо за активизацию генератора облаков. Помните, я просил обратить внимание на круглое возвышение? Теперь там включился воздушный поток. Он отнесет вас на крышу башни. Прыгая по платформам (опасайтесь огня, струящегося из стен), вы вскоре увидите островок с яйцом.

Вернитесь в конец этапа и отправляйтесь в черный портал, там вас ждет интересное задание. Нужно поса-



дить в горшок три огненных зерна, чтобы в результате выросло солнце. Проблема в том, что при низкой температуре саженцы не выживут. Поэтому, выпустив зерно, бегите за ним, постоянно дыша на него огнем.

Возвращайтесь на улицу и прокатитесь на воздушном потоке. Подзарядившись летательным усилителем, уничтожьте всех злых духов, захвативших шесть колоколен. Разделавшись с призраками, поймайте воришку, который бегает поблизости. От него вы получите последнее яйцо.

## Molten Crater

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 400**

Пробегитесь вперед и, перепрыгнув несколько рек лавы, возьмите яйцо. Пройдя по туннелю, вы окажетесь около древней постройки. Прежде чем пересечь мост, пройдите налево и возьмите ключ. Им отоприте сундук с камнями в начале этапа. За мостом поднимитесь по ступенькам, и абориген за непонятные заслуги вручит



вам яйцо. Идите направо, и вы увидите портал сержанта Бирда (он заработает только тогда, когда вы выкупите данного персонажа у Толстосума и пройдете его основной уровень).

Пингвина попросят установить пять голов на плечах пяти статуй. Для этого берите головы лапами и сбрасывайте их на изваяния. За выполненную работу вам дадут драконье яйцо.

Следующее, что потребуется от Бирда — это взорвать стену. Просто пульньте ракетой в круглую трещину за самой толстой колонной, и вы завладеете еще одним яйцом.

Вернувшись к Спайро, перелетите поток лавы и заплатите Толстосуму 300 камней, чтобы тот открыл для вас

черный портал. Время погонять воров. Небольшая круговая трасса висит над землей. Первого глушишку вы поймаете без проблем, но для задержания второго придется включить на трассе ускорители, которые приадут вам небывалую быстроту. За каждого пойманного преступника вы получите яйцо.

Чтобы заработать **Skill Point**, надо, играя за Бирда, скинуть пять каменных голов на платформу, где стоит Шейла. Чтобы заполучить второе очко, около скоростной трассы пробейте стену, по которой течет лава.

## Seashell Shore

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 400**

Оказывается, под водой Спайро чувствует себя не менее вольготно, чем на суше. Конечно, он не может пользоваться своим огненным дыханием, но это не очень-то и нужно, ведь всех врагов можно с легкостью устранять таранной атакой.

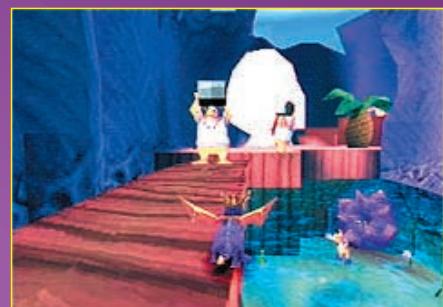
Соберите все камни в округе и, пробив заграждение, выпрыгивайте на сушу. В пруду возьмите яйцо и, пройдя по мосту, сворачивайте налево. Выйдя из коридора, поднимитесь по ступенькам справа. Со второй ступеньки спланируйте на возвышенность и там соберите драгоценности. Идите дальше. Вскарабавшись на стену, окружающую маленький водоем, спланируйте к порталу Шейлы.

Кенгуру придется помочь тюленям разгромить артиллерию (уничтожается топаньем), охраняющие крепость Кодуны. Успеть надо за 90 секунд. Удачи!

Третье яйцо лежит в секретной пещерке. Встаньте напротив портала около воды и посмотрите направо.

Вновь приняв управление драконом, прыгайте в то не-большое с виду озерцо и попадете в еще одну заполненную водой пещеру. Для начала выныривайте через дыру сверху и входите в черный портал. Тут вам надо будет сразиться с вражеской подлодкой. В вашем распоряжении будет катер, оснащенный ракетами. Аппарат же противника оборудован не только огнестрельным оружием — он умеет еще и кусаться! А стальные зубы будут поострее драконых. Посему в начале удирайте от неприятеля, а когда он решит подзаправиться боеприпасами (они плавают на воде), контратакуйте. На словах звучит просто, но на деле все сложнее. Во-первых, ваши снаряды тоже не бесконечны, во-вторых, катером трудно управлять. Главное — не суетиться. Трофей, как обычно, яйцо.

Возвращайтесь в подводную пещеру и загляните в другой черный портал. Он приведет вас к большой трубе. Нужно проплыть по ней, уничтожив 11 врагов, чтобы получить яйцо. Сложность в том, что поток воды в тру-



бе очень быстрый. Не отчаяйтесь, если сначала не будет получаться.

Снова в пещеру. Пробейте деревянное заграждение и освободите тюленя из лап осьминога, который, уми-

рая, выронит ключ от клетки с остальными пленниками. Чтобы заработать **Skill Point**, в самом начале уровня убейте плавающего под водой цыпленка.

### Mushroom Speedway

Яйца — 3

Драгоценные камни — 400

**Speedway**'и появились еще во второй части игры. Это полностью летательные этапы, где вашей основной целью является пройти по определенному маршруту, уничтожив при этом все объекты. Чтобы уложиться в срок, нужно знать верную последовательность. В данном случае она следующая: кольца, одуванчики, пауки, бабочки. Будьте осторожны: если упадете в воду, все придется начинать заново. Ну а если все сделаете правильно — заработаете яйцо.

Второе задание — обогнать бабочек. Совершенно не обязательно двигаться строго по трассе, главное — пролететь сквозь все зеленые кольца, не пропустив ни одного. Синие звезды — это ускорение. Пользуйтесь ими аккуратно, иначе рискуете сойти с дистанции. Догнав бабочку, жгите ее огнем — это ее немного притормозит. Еще одно яйцо.

Пройдя режим **Time Attack**, вы сможете приступить к выполнению задания Хантера. Гепард прячется в большом мухоморе справа. Поговорите с ним, и тот попросит вас помочь ему выпроводить злых пришельцев. Управляя самолетом, нужно подстрелить семи летающих тарелок. Остерегайтесь сгустков энергии, которые то и дело выплевывают соллы космических кораблей. За спасение Земли от инопланетных захватчиков вас одарят... все тем же яйцом. А вы чего ожидали?

### Босс — Buzz

Яйца — 1

Пройдя все уровни в **Sunrise Spring**, вы сможете воспользоваться воздушным шаром, который доставит вас в обитель первого босса. Базз напоминает большую и уродливую лягушку. Битва происходит на арене, со всех сторон окруженной лавой. Туда-то и надо затачивать монстра таранной атакой, а уж там Шейла с ним сама



разберется. После каждого повреждения Базз будет пытаться раздавить вас. Убегайте от него до тех пор, пока он не успокоится. После второго ранения чудище начнет ставить вокруг себя огненный щит. Просто дождитесь, пока он исчезнет, и снова пихайте его в лаву. После четвертого повреждения Базз научится плеваться огнем, но от этого легко увернуться.

### Уровень Спиркса — Crawdad Farm

Яйца — 1

Драгоценные камни — 200

Покалечив Базза, мы можем наконец поближе познакомиться со стрекозенышем. Его этапы напоминают старые аркадные стрелялки, где надо было, обозревая

происходящее сверху, уничтожать врагов. Ими здесь является всякая мелкая живность. Подбирайте специальные оружие, а также кушайте бабочек, чтобы пополнять здоровье. Запертые двери открываются ключами соответствующего цвета.

В конце вас ожидает босс — огромный рак. Зафиксируйте направление и стреляйте в него, двигаясь вверх и вниз.

**Дополнительная способность:** Спиркс сможет подбирать изумруды с большего расстояния.

### Второй мир — Midday Garden

#### Home

Яйца — 5

Драгоценные камни — 400

В озере находится первое яйцо. Взяв его, идите в сиюю пещеру справа, где неподалеку от портала **Icy Peak** валяется второе яйцо. Выбирайтесь из пещеры и бегите туда, где пасутся кролики. Поднимитесь по ступенькам к Хантеру и плюньте камнем в мишень, чтобы включить портал **Enchanted Towers**. Теперь идите направо. Там, около постройки, вас ждет воришка. Бегите за ним по дорожке, но смотрите, не сrezайте углы, иначе хитрец мгновенно все поймет и побежит в другую сторону.

Вблизи моста находится огненный усилитель. Подзарядитесь им и взорвите все цветочные вазы в округе. За вандализм вас наградят яйцом. Для того чтобы завладеть последним яйцом, нужно подняться по широкой лестнице на уступ.

Подзарядитесь огнем еще раз и со всех ног бегите к постройке в центре уровня. Неподалеку от нее находится сундук с драгоценностями, который можно открыть только файерболлом. Зайдя под крышу, выложите Толстосуму 700 камней за освобождение сержанта Бирда — он того стоит.

### Sgt. Byrd's Base

Яйца — 3

Драгоценные камни — 500

Враги захватили базу сержанта Бирда и посадили в клетки его подчиненных. Пора навести здесь порядок. Ракетой откройте клетку и, влетев в проход на верху, выбейте деревянную дверь. Добравшись до пещер (для этого надо выбить еще одну дверь), вы получите яйцо из рук капитана Габриэль. Освободите птичку внизу и положите тяжелые грузы на две кнопки, чтобы открыть дверь. В следующей пещере засели особо меткие ренегаты, поэтому «снимать» их лучше всего издалека. На открытом пространстве сначала освободите пленника слева, а потом летите



к возвышенности — там вам дадут второе яйцо. Немного подальше есть заполненный лавой туннель, из стен которого то и дело вырывается огонь. На другой его стороне томится четвертая птичка.

Выпустив его на волю, возьмите в лапки бомбу и летите в область перед самой первой пещерой. Там стоит металлический сундук. Сбросьте на него свой груз, и откроется секретный проход, который приведет вас к последнему пернатому солдату и яйцу.

Чтобы заработать **Skill Point**, закидайте бомбами всех кротов на уровне.

### Icy Peak

Яйца — 6

Драгоценные камни — 500

Встав на пушку около медвежонка, взорвите ледяную стену впереди и статую справа. Возникший на ее месте воздушный поток доставит вас к островку с сокровищами. Прокатитесь по льду (опасайтесь ящиков с тринитротолуолом) и поднимитесь по ступенькам. Врага с пушкой как можно быстрее убейте таранной атакой, иначе пристрелит. Перепрыгнув пропасть и пробежав по коридору, вы увидите еще одну пушку. Взорвите две ледяные стены: одну каменную чуть левее (за ней — драгоценности) и статую сзади. Подождите ракету за статуей, и она разобьет металлический сундук на островке. Пройдя следующий коридор, поднимитесь по лесенке справа — там яйцо. Бегите к еще одной пушке и уничтожьте все препятствия. После этого идите к Толстосуму и, заплатив пять сотен, лезьте в черный портал. На большом катке поговорите с балериной Ненси. Выяснится, что танцевать на льду ей мешают грубые и невоспитанные хоккеисты, которые так и норовят пнуть ее клюшкой. И их можно понять: танцовщица действительно чем-то напоминает шайбу. Но безобразие в любом случае прими



дется прекратить. Жгите агрессоров, пока Ненси будет исполнять незамысловатые па. Если представление пройдет гладко, то ей достанутся розы, а вам — яйцо. Прокидайте стадион и проходите в здание, из которого есть три выхода. Сначала идите вперед и получите яйцо за прохождение основной части уровня. После идите налево и пушкой разбейте статую. Образовавшийся поток воздуха приведет вас к яйцу. Вернитесь в последнее здание и ступайте направо к черному порталу. Нужно, как и в одном из предыдущих этапов, поймать двух воров. Но на этот раз трасса висит над пропастью и чем-то напоминает американские горки. Обрывы надо перепрыгивать, не сбивая скорость, иначе вам ни за что не догнать их. В одном из туннелей за ледяной стеной спрятаны драгоценные камни. А если, прыгнув на одном из трамплинов, полетите влево, то найдете секретную пещеру. Поток воздуха поднимет вас в небо, и вы сможете спикировать к островку, усыпанному все теми же камнями.

Чтобы заработать **Skill Point**, около скоростной трассы заберитесь на самый верх и пролетите к тоненькой колонне справа.

### Enchanted Towers

Яйца — 6

Драгоценные камни — 500

Этот обширный уровень, кроме обычных пеших врагов, населяют еще и летающие монстры. Они находятся слишком высоко, поэтому просто так их не уничтожить. Единственный способ — заплевывать ими камнями, которые встречаются достаточно часто.

Поднимитесь в башню и оттуда летите к следующей. Прямо перед вами на островке — яйцо. Идите направо и парите к следующей постройке. Преодолев еще одну пропасть, вы окажетесь у статуи Колдуны. Такое искусство нам не по душе, поэтому подождите три ракеты, чтобы взорвать изваяние. За это вам дадут яйцо. Прыгайте внутрь пьедестала, на котором стояла статуя, и заходите в черный портал.

Вы попадете в парк для катания на скейте. Повторяйте за Хантером все трюки, чтобы увидеть смешную мордашку свежевылупившегося дракончика. Дабы поглядеть на это еще раз, победите гепарда в соревновании. Ключ к успеху — прыжки с кручением наискосок.



Около выхода с уровня поднимитесь на потоке воздуха и спланируйте к большому еще не обследованному острову. Там находится второй черный портал и вход с подиума сержанта Бирда. Для начала заскочим в портал.

Волчонок одного местного жителя провалился в дыру и не может выбраться. Прыгайте вниз и возьмите в рот мячик. Положите его на кнопку на полу, чтобы волк встал на нее. Появившиеся ступеньки помогут вам добраться до кнопки на стене, которая откроет дверь. Двигайтесь дальше, встаньте на кнопку, чтобы возникла колонна, и плюньте мячиком в арку. Песик побежит за ним. Далее положите мячик ОКОЛО левой кнопки, сами встаньте на правую. Потом заберитесь на возвышенность, на которой стоит волчок, и возьмите мяч. Встаньте под красной кнопкой на стене и плюньте мячом на кнопку рядом с волком. Открыв дверь, идите вперед, убивая врагов, пока не попадете к хозяину. За спасение питомца он подарит вам яйцо.

Маршируйте к Бирду. Поменяй Спайро на пингвина, вы окажетесь на том же самом уровне. Только существу, умеющему летать, под силу отобрать у ящериц-воровок восемь костей, поскольку большинство из них находится слишком высоко. Отыскав их, вы получите танцующего скелета и яйцо, конечно же.

Чтобы заработать **Skill Point**, наберите больше 10000 очков, катаясь на скейте.

## Spooky Swamp

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 500**

Жутковатый лесочек, населенный светлячками. Главная опасность исходит от живущих в воде пираньи. Поэтому ни в коем случае не пытайтесь плавать.

Поднимитесь по лестнице и зажгите первую лампу. Пройдя по мосту, зажгите вторую. Слева на островке яйцо. Перешибайтесь на правый остров и подожгите третий фи-

тель. Идите направо и перелетите водную преграду. Заплатите вымогателю (угадайте, кому) 500 за право пройти дальше. По мостикам добегите до последней лампы, подпалив которую вы откроете вход в черный портал. Но туда идти еще рано. Прыгая по кронам деревьев, отыщите яйцо. На островке напротив последней лампы поговорите со светлячком, и он даст вам третье яйцо. Теперь пройдите через арку слева и входите в портал, который



вы открыли. Вам предстоит битва с боссом. Заспанный волшебник будет кидать в вас бомбы, которые надо отфутболивать ему обратно, и натравливать на вас тараканов-переростков. Мой вам совет: стойте на одном месте подальше от врага. Так вам будет проще отражать атаки насекомых. Забрав яйцо, шагайте в портал Шейлы левее.

Кенгуру придется сопровождать двух светлячков до клеток, чтобы те могли их взорвать. Ночной лес таит в себе множество опасностей, так что надо быть начеку. За выполнение миссии вам обломится пара драконьих яиц.

Чтобы заработать **Skill Point**, разломайте 8 табличек с изображением пираньи.

## Bamboo Terrace

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 500**

Злобные слуги Колдуны в конец затерроризировали бедных панд-собирателей бамбука. Убивайте всех врагов на своем пути, и медвежата будут убирать препятствия.

После того как панды отодвинут камень, на острове слева возьмите яйцо. Миновав второй коридор, идите направо и по колоннам перебирайтесь через водопад. Панда в здании впереди даст вам второе яйцо и перекинет мост через пропасть. Справа находится портал Бентли.

Играя за снежного человека, идите вперед, сметая и сокровища, и врагов. Разбейте дубиной валун около постройки и проходите в коридор. Поднимайтесь на гору, на вершине которой вас ждет яйцо.

Покинув подиум Бентли, шагайте направо и на островке разбейте горшок со знаком вопроса, который нужно тут же переместить в какую-то другую часть уровня. Вам нужно будет разбивать его снова и снова до тех пор, пока он не распадется на изумруды.

Пройдите по мосту и заходите в черный портал. Там вам дадут задание защитить панд, собирающих бамбук. Для этого, подзарядившись огненным усилителем и сев в лодку, стреляйте в спускающихся с неба и поднимающихся по лестницам врагов. Если хоть один работник пострадает, яйца вам не видать.

Последнее, что не помешало бы сделать на этом уровне — это поймать вора. Он стоит около входа в последнее здание.

## Country Speedway

**Яйца — 3**

**Драгоценные камни — 400**

Последовательность в **Time Attack**: коровы, самолеты, тракторы, кольца. Причем лететь надо непременно навстречу движущимся объектам.

В гонке на этот раз принимают участие свиньи на биланах. Обставить их сложнее, чем бабочек. Но специально, чтобы вы не мучились, по трассе раскиданы красные звезды, пролетев через которые вы получите возможность стрелять самонаводящимися ракетами.

Хантер расположился в большом доме в центре. Его мини-игра представляет собой тир, где надо расстреливать космических коров. Если пропустите хоть одну, то надо будет начинать заново.

## Босс — Spike

Пройдя все основные этапы в **Midday Gardens** и воспользовавшись летательным аппаратом, вы попадете к Спайку. По сравнению с этим громилой предыдущий босс покажется веселым маленьким лягушонком. Ваши обычные атаки не причинят ему никакого вреда. Поэтому швыряйте в него камни, которые сержант Бирд будет скидывать вам с воздуха. Но не увлекайтесь, ведь надо еще уклоняться от вражеских выстрелов. Словив пару бульжников, Спайк смачно шарахнет



о землю, от чего на арене образуются трещины. Теперь вам нужно беспокоиться не только об атаках противника, но и о гейзерах, вырывающихся из разломов. Но зато на поле боя появятся камни, взяв в рот которые вы сможете как следует наподдать врагу.

## Уровень Спarksa — Spider Town

**Яйца — 1**

**Драгоценные камни — 200**



Босс — здоровый паук. Его атаки — вертушка и пускание мелких паучков. Стреляйте в тот момент, когда враг на время останавливается.

Новая способность: зажмите **W**, **S**, **↑**, **↓**, и Спarks укажет местонахождение ближайшего драгоценного камня.

## Третий мир — Evening Lake

### Home

**Яйца — 5**

**Драгоценные камни — 500**

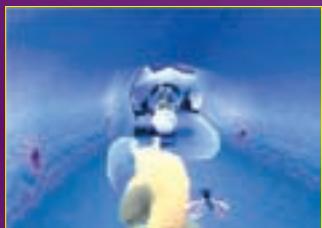
Прыгайте в воду и заберитесь на башню с табличкой Спarksа наверху. Оттуда спланируйте к маленькой башне слева, где лежит яйцо. Прыгайте в воду и плавите налево к затонувшему кораблю. Выбирайтесь на ту область суши, где скачут лягушки, и поднимайтесь по лестнице к Зое. Там подзарядитесь усилителем, дарующим временную неуязвимость. В таком состоянии вы без труда сможете пролететь мимо струй огня ко второму яйцу. Спланируйте влево к уступу с лягушками — там жизнь. Залезьте по лестнице на башню, и на мостике слева вы найдете еще одно яйцо. Прыгните в

воду около временно неработающей ракеты и заплывайте в башню напротив портала **Frozen Altars**. Там отстегните Толстосуму 1000, чтобы он освободил Бентли. Напротив портала **Fireworks Factory** на стене видны трещины. Протараньте ее и возвьмите яйцо. Чтобы заполучить последнего маленького дракончика, нужно заплыть прямо в пасть кита, который плавает неподалеку.

### Bentley's Outpost

Бентли обладает огромной разрушительной силой, поэтому ему не составляет никакого труда вскрывать металлические сундуки.

Пройдите по коридору и разбейте снежный ком. Далее вам будут встречаться деревянные скульптуры, на вершине которых покоятся сундуки. Разбейте ледяной участок стены справа, чтобы взять драгоценные камни. Далее поговорите со своим низкорослым помощником. Он кинет вам снежок, а вы закрутите дубину, чтобы отбить его в гонг на другой стороне обрыва. Сверху упадет сосулька — по ней вы и переберетесь через пропасть. Под обстрелом тюленей дойдите до еще одной ледяной стены, за которой находится коридор с сокровищами. Снова разбейте снежком в гонг, чтобы



образовался мостик. Подвиньте вбок контейнер, преграждающий путь. Взьмите яйцо и пробейте три ледяные стены. После этого подвиньте еще два контейнера, чтобы можно было забраться на возвышенность. Там коротышка даст вам последнее яйцо.

Чтобы заработать **Skill Point**, скиньте первый контейнер в пропасть.

### Frozen Altars

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 600**

На время визита в **Frozen Altars** феи даруют вам ледяное дыхание, превращающее врагов (да и друзей тоже) в глыбы льда.

Зайдите в небольшую постройку впереди, и вы сможете управлять лазером. Воспользовавшись им, растопите ледяное заграждение, а заодно уничтожьте всех врагов. Топайте дальше и поднимитесь по ступенькам слева. Перелетите стену и лазером растопите снеговика. Превратите стоящую рядом птичку в глыбу льда и по ней заберитесь на возвышенность. Поднимитесь по ступенькам и спланируйте на крышу лазерной установки, а оттуда — на островок с яйцом. В пещере

заморозьте еще одну птичку, чтобы добраться до камней. На воздухе расстопите лазером второго снеговика и заходите в портал Бентли. Последует боксерское сражение. Драться надо будет с другим снежным человеком.

### Управление:

- — быстрый удар в живот
- — быстрый удар в челюсть
- ✗ — сильный удар в челюсть
- ▲ — блок

Всего будет как бы два матча. Первый состоит из одного раунда. Противник



явно еще не разогрелся, поэтому уложить его будет нетрудно. Если по истечении минуты оба боксера будут стоять на ногах, то побеждает тот, у которого осталось больше энергии. Второй матч значительно сложнее, потому что чудище разозлится не на шутку. К тому же сражаться придется три раунда, после каждого из которых обоим бойцам восстановят часть здоровья.

Отвоевав у снежного человека двух маленьких дракончиков, возвращаемся к Спайро. Поднимайтесь по склону справа и лазером изничтожьте стадо карликовых мамонтов. Поднимитесь на крышу пушки, прыгайте на уступ справа, а оттуда — на крышу другой постройки. Пройдите вдоль горы, и найдете яйцо.

От последнего лазера идите направо и поговорите с птичкой, которая презентует вам еще одного яйцо. Заплатите Толстосуму 800 камней и проходите в черный портал. Там вам предстоит очередной спортивный матч, но на этот раз хоккейный. Надо сказать, правила здесь немного необычные: нужно загонять в свои (именно в свои) ворота не шайбу, а замороженных котов. Счет идет до пяти очков. Победитель награждается драконьим яйцом.

Чтобы заработать **Skill Point**, сражаясь со снежным человеком во втором матче, вы должны послать его в нокаут.

Внимание! После этого уровня выяснился, что Хантера взяли в плен, поэтому выполнение некоторых мини-квестов придется отложить.

### Lost Fleet

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 600**

Кладбище кораблей, населенное гигантскими крабами и призраками. Даже во-



**\$499.00**

<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>	
<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>	
<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>		<b>\$79.99</b>	
<b>\$55.99</b>		<b>\$55.99</b>		<b>\$55.99</b>		<b>\$119.99</b>	



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

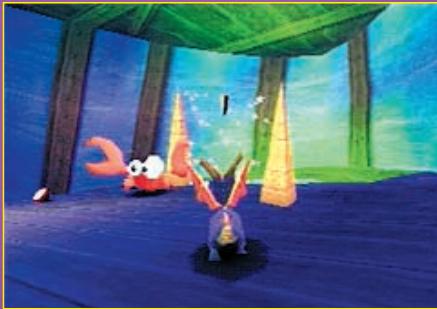
Заказы по интернету — круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **Money Back**, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

домы наполнены не водой, а едкой зеленой кислотой.

Оседлав пушку, стрелайте в деревянную стену, помеченную крестиком, и в сундук сзади. Двигайтесь дальше, до еще одной пушки, которой снова пробейте аналогичную стену. С носа прогнившей лодки прыгайте в дыру, где вам врятят яйцо. Идите направо и опять направо. Вы окажетесь в начале этапа. На возникшем потоке воздуха поднимайтесь на возведенность и, калеча крабов, идите направо к черному порталу.

Если вы еще не разучились кататься на скейтборде, то вам будет несложно выиграть заезд против приспешников Колдуны. Правда, ездить придется на новой усовершенствованной доске. Отличительная ее особенность — наличие турбоускорителя (квадратик). Но чтобы он работал, нужно горючее, пополнять которое вы будете, выделявая ранее разученные трюки. Также на трассе есть уже знакомые вам красные и синие звезды. Не стесняйтесь стрелять в противников ракетами — они не обидятся. Будьте осторожны, выполняя трюки, иначе ненароком загремите в кислоту или в пропасть.



Выиграв яйцо, вы сможете посоревноваться с Хантером. В этот раз нужно не только обогнать конкурента, но и перебить всех крабов на трассе. Только тогда вы получите еще одно яйцо.

Дуйте в конец уровня, где, подзарядившись усилителем, сигайт в кислоту и плывите до секретной пещеры. Там возьмите очередное яйцо и поднимайтесь на потоке воздуха. Спланируйте к водопаду слева и войдите в черный портал. Чокнутый Эд попросит вас очистить подводную пещеру от вражеских подводных лодок. Для этого придется воспользоваться его субмариной. Первая партия подлодок не окажет вам никакого сопротивления. Просто ловите их прицелом и ждите, пока он весь не станет красным. Тогда-то и палите! Да, и не забудьте взорвать все сундуки. Представители второй волны подводников будут ставить за собой шипастые бомбы. Просто старайтесь держаться сбоку от них. Два драконовых яйца будут достойной наградой за проявленную доблесть.

Перед тем как отправляться на следующий уровень, подзарядитесь усилителем и соберите все камни со дна пещеры.

Чтобы заработать **Skill Point**, побейте рекорд Хантера, катаясь на скейте.

## Fireworks Factory

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 600**

Поговорите с Гретой и узнаете, что Колдуны похитила чертежи ракеты и в данный момент занимается строительством собственного космического корабля. Фабрика пиротехники оккупирована вражескими ниндзя и здорово

вяками в защитных костюмах. Чтобы уничтожить последний, плюйте в них маленькими ракетами. Часть драгоценных камней содержится в коробках с надписью «**Ninja**».

Справа от моста в лаве плавают островки, по которым вы доберетесь до яйца. В здании поднимайтесь по лестнице и идите в коридор. Имейте в виду, у выхода стоит не в меру меткий враг с автоматом. Поговорите с Гретой. Ее реплики вам ничего не напоминают? «Мне достаточно освободить свой разум», — скажет она и перемахнет через здоровый обрыв. Спайро же придется воспользоваться пушкой. Разбейте ракетой сундук слева от здания и поднимайтесь по ступенькам. Следующая сцена окончательно убедит вас в том, что уровень этот представляет собой пародию на фильм «Матрица». Или может быть это не пародия? Может быть, мы действительно внутри компьютера? Но, так или иначе, яйцо за ликвидацию ракеты вы получите. Прыгайте в шахту в центре, где находится портал Агента 9 (чтобы он заработал, нужно выкупить этого персонажа у Толстосума и пройти его основной этап).

Подуровень обезьяны выполнен весьма оригинально: своего рода мультишная стрелялка от первого лица. Нужно очистить замок от настырных ниндзя. Система прицеливания напоминает **Medal of Honor**. То есть прицел крепится в середине экрана, а чтобы его двигать, нужно захватить треугольник. Первое яйцо вы получите здесь, если просто дойдете до конца, а второе — если вам удастся вернуться назад.

Вдоволь настrelявшись, выбирайтесь на свежий воздух и идите налево от последнего здания в черный портал. Все, что нужно здесь сделать — это пробежать по коридору и взять яйцо.

Теперь от последнего здания идите направо к другому черному порталу. Подзарядитесь огненно-летатель-



ным усилителем и уничтожьте двух змееподобных драконов. Сконцентрируйтесь сначала на каком-нибудь одном, потому что твари имеют свойство регенерировать. Последнее яйцо.

Чтобы заработать **Skill Point**, играя за Агента 9, возьмите спец. оружие в первой комнате.

## Charmed Ridge

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 600**

Принцесса фей была похищена злым волшебником Азраелем. Будем выручать...

Перелетите через пропасть и поднимайтесь по ступенькам слева. Пробежав немного, вы наткнетесь на летающую колонну. Чтобы пройти, долбните ее таранной атакой в прыжке. Выложите алчному медведю шесть сотен за то, чтобы тот попросил магов сделать ступеньки. Но лестница все равно будет время от времени превращаться в крутой склон. Маршируйте мимо выдвигающихся стен, а потом поднимайтесь по этим стенам, как по

ступенькам. Прямо и слева от вас находятся пещеры. Для начала летите в ту, что прямо. При входе возьмите яйцо и подзарядитесь огненным усилителем. На улице взорвите металлический сундук, а заодно всех магов в округе. Вернитесь в ту же пещеру и заберитесь по лестнице наверх. Прыгая по колоннам, вы достигнете яйца.

Теперь летите в пещеру слева и проходите в черный портал. Там вас встретят похожий на Робина Гуда паренек по имени Джек. Поболтав с ним, вы узнаете, что на вершине горы находится легендарный золотой гусь. Забраться туда вам помогут волшебные семена. Если бросить такое зернышко в круглую грядку, то на его месте тотчас что-нибудь вырастет.



0/10

Из светлых семян вырастают ромашки, из красных — мухоморы. Сажайте семена так, чтобы получалась лесенка. Цветочки немного пониже грибов, поэтому на них легко забраться. На мухоморах же можно прыгать, как на батутах. Используйте это их свойство, чтобы залезать на возвышенности. На середине пути вам дадут аванс — яйцо. В конце вам нужно будет выстроить в ряд три гриба. На вершине хватайте четвертое яйцо и пробивайте головой деревянный пол, чтобы добраться до сокровищ.

Возвращайтесь к двигающимся ступенькам и, минуя камнепад, перелетите через пропасть. Убейте мага, чтобы открыть вход в замок. Поднимайтесь на потоке воздуха и сожгите еще одного чародея, чтобы открылась дверь. Фею, оказывается, никто не похищал — она сама сбежала с принцем. Но на память она оставит вам сувенир.

Возьмите две жизни на уступе слева и возвращайтесь к последнему потоку воздуха. Со стены перепрыгните на уступ справа и увидите портал сержанта Бирда. Миссия пингвина заключается в уничтожении ста летающих ведьм. Сначала прилетят 5 колдуний, потом 10. Во время битвы с третьим воздушным дивизионом пол будет залит ядовитой жидкостью. Последнее яйцо.

Чтобы заработать **Skill Point**, в области с летающей колонной заберитесь на самую дальнюю башенку. Второй **Skill Point** вам дадут, если вы, играя за Бирда, выбьете все стекла в помещениях.

## Honey Speedway

**Яйца — 3**

**Драгоценные камни — 400**

**Последовательность: кольца, ульи, лодки, пчелы.**

Пройдя **Time Attack** и обогнав пчел, летите к Хантеру, стоящему правее первого улья около реки меда. Необходимо помочь гепарду обогнать летающую тарелку. Препятствовать вам будут падающие с неба камни и бревна.

## Босс — Scorch

Этот летающий монстр хоть и выглядит угрожающе, но на деле — полный слабак. Во время сражения Скорч



будет постоянно летать по краю арены и делать вам всякие пакости. У него есть две атаки: плазменный дождь и швыряние яиц, из которых выплываются крабы и шаровые молнии. Первых надо уничтожать, а от последних попросту убегать. Бентли будет кидать вам ракеты, которыми и надо плеваться во врага в тот момент, когда он готовится к атаке (в остальное время у него защитное поле).



### Уровень Спакса — Starfish Reef

**Яйца — 1**  
**Драгоценные камни — 200**

Босс — краб. Страйтесь стрелять членистоногому в рот — так ему будет больнее. Под конец враг разделится надвое и начнет плодить мелких крабиков.

**Новая способность:** Спакс стал немного более живучим.

### Четвертый мир —

#### Midnight Mountain Home

**Яйца — 5**  
**Драгоценные камни — 400**

Прежде всего, надо познакомиться с Агентом 9. Его свобода обойдется вам в 1300.

Встаньте лицом к ракете и поднимитесь по ступенькам справа. Наверху пролетите немного к первому яйцу. У моста в центре находится воришка. Главное — его догнать. Пробейте головой пол около портала Dino Mines и возьмите третье яйцо. Еще одно лежит на уступе возле розового водопада. Около портала Desert Ruins пробейте стену и пролетите к островку,



чтобы освободить четвертого маленького дракончика. После того как вы пройдете все уровни, вам повстречается Толстосум. Медведь зажал последнее яйцо, которое нужно у него непременно отнять. Для этого бегите за ним и тащите его в зад. С каждой такой атакой из него будут вылетать драгоценные камни, которые он когда-то у вас вытянул.

### Agent 9's Lab

**Яйца — 3**  
**Драгоценные камни — 700**

Мирный остров Профессора (один из главных героев *Spyro 2*) оккупирован, и нужно срочно что-то делать.

Постреляйте по деревянным мишеням, чтобы разобраться с управлением. В пещере справа стоит металлический сундук, который можно взорвать только бомбами (их вы возьмете позже). Поговорите с ученым около электрической ограды. Настало время отразить реальную атаку врага. Переключайтесь в снайперский режим и пульните в красную кнопку на стене, чтобы заблокировать дверь. Убив недругов, идите дальше до еще одной своры бандитов. В помещении поговорите с Профессором, и он попросит разобраться с диверсантами, притаившимися за приборной панелью. По образовавшимся ступенькам шагайте в комнату с птицами. Вам нужно будет перестрелять всех пернатых паразитов. Изредка они будут пытаться напасть на вас, но это делает их еще более легкими мишенями. Пополнив свою коллекцию новым яйцом, выходите на пляж и возьмите на пригорке бомбы. Перебросьте одну через электрическую ограду так, чтобы она попала в генератор. Идите туда и перестреляйте все катера. На борту последней лежит драконье яйцо. Оставшихся на пляже врагов можно уничтожить только бомбами. Третье яйцо вы получите именно за их шкуры.

Если у вас возникли проблемы с нахождением сокровищ, то поднимите глаза к небу: некоторые кувшины подвешены на воздушных шариках.

Чтобы заработать **Skill Point**, взорвите бомбами все пальмы на уровне.

### Crystal Islands

**Яйца — 6**  
**Драгоценные камни — 700**

Здешние чародеи доколдовались до того, что заполонили все вокруг кристаллическими монстрами.

Перелетите через пропасти и в пещере поговорите с магом, который сделает вам лесенку из летающих кристаллов. Двигайтесь дальше и побеседуйте с другим волшебником, который создаст для вас восходящий поток воздуха. Вихрь отнесет вас к Толстосуму, который потребует 1000 камней за мост (если вы откажетесь, он пригрозит превратить вас в синего ежа...). Убейте кристаллического медведя, чтобы колдун смог создать лесенку. У последней башни забирайте яйцо и идите в черный портал слева.

Нужно будет проехать по висящей над пропастью скользкой извилистой дорожке, которая почти не имеет бордюров. Дабы не тратить силы, каждый раз как сорветесь, ставьте игру на паузу и выбирайте самую нижнюю строчку меню. Это вернет вас обратно на уровень без потери жизни.

Летите к островку справа от выхода. Сундук можно открыть только ключом, которого у вас пока нет. На потоке воздуха долетите до другого островка и заходите в портал Бентли.



Подвиньте каменный блок справа и возьмите драгоценные камни. После этого подвиньте второй блок и поговорите с магом. Он слезно попросит избавить его от назойливых кротов. За минуту надо успеть отдубасить 20 зверьков. Но будьте внимательны: кроме вредителей, из нор могут вылезти волшебники. Бить их категорически запрещается.

Выходя из портала, подзарядитесь летательным усилителем и возьмите яйцо на островке справа. Теперь нужно догнать самолет, который кружит вокруг всего уровня. Последнее яйцо находится на уступе над входом в первое здание. Там же лежит ключ от сундука.

### Desert Ruins

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 700**

Искательница приключений Тара затерялась где-то в древних руинах. Надо бы ее отыскать. На этом этапе обитают особенно опасные враги — скорпионы. Те, что поменьше, умеют стрелять ядом, а их более крупные сородичи пускают по земле огненные волны.

Перепрыгните ров с кислотой и обратите внимание на запертый сундук на ступеньках справа. Впереди вас находится нагревающийся мост. Чтобы он перестал раскаляться, надо протаранить оживший кипятильник впереди. От второго такого моста вас от-



делает пропасть. Поэтому, дабы не поджариться, прыгайте в тот момент, когда металл еще светится. Когда вы приземлитесь, он как раз остынет. По колоннам переберитесь через кислоту и преодолейте еще один мост. Прыгайте к большому скорпиону, но, убив его, в здание не входите. Вместо этого залезьте по лестнице наверх. Возьмите жизнь справа и спланируйте к каменной руке впереди. На уступичке около нее покоится яйцо. Возвращайтесь к лестнице и пролетите к порталу Шейлы.

Подуровень кенгуру представляет собой простенький сайдскроллер. Вы, обозревая все сбоку, должны идти вправо. По пути подберите пару яиц.

Выходя из портала, прыгайте на уступ справа и по островкам доберитесь до очередного яйца. После этого прошибите стену левее и, пробежав по коридору, возьмите ключ от сундука.

Возвращайтесь к зданию и входите внутрь. Отстегните восемь сотен Толстосума за то, чтобы тот открыл дверь. Поднимитесь по нагревающейся лестнице и, пройдя налево, прыгайте в дыру. Там войдите в черный портал, и попадете в заполненную водой пещеру. Хантер предложит вам прокатиться на оснащенном пушкой электрическом скате. Цель — уничтожить восемь стальных акул. Эти рыбы тоже умеют стрелять, поэтому используйте ускорение **□**, чтобы уходить от самонаводящихся ракет.

Покинув водоем, возьмите жизнь на уступе и выходите из здания. Эта Тара вам никого не напоминает?

Чтобы заработать **Skill Point**, плавая на электрическом скате, уничтожьте все водоросли.

## Haunted Tomb

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 700**

Египетская пирамида, как и следовало ожидать, населена мумиями и сторожевыми псами фараона. Маленьких, замотанных в бинты мертвцов замочить легко, а вот разделаться с крупными экземплярами можно только посредством плевка камнем.

Вставайте на кнопки, чтобы на время открывать двери. Сразу после камнепада поднимитесь по лесенке справа и подберите яйцо.



Заглянув в черный портал (он находится на виду, так что не промахнетесь), вы попадете на довольно-таки жестокое соревнование. Но прежде чем вас до него допустят, нужно разгадать загадку. Правильный ответ: «12». Соревнование заключается в том, что надо, управляя чем-то наподобие танка, уничтожить всех противников.

### Управление:

- — стрелять вперед
- — стрелять вверх
- △/□ — скользить влево/вправо

Первое яйцо вы получите за уничтожение четырех оппонентов, второе — за уничтожение десяти.

По ступенькам поднимайтесь наверх и поговорите с фараоном. Снова загадка. Ответ — «Egg». Поднявшись по лестнице, вы будете вынуждены съехать с ледяной горки так же, как вы делали это на уровне **Crystal Islands**. Разница лишь в том, что испытание это не выделено в отдельный портал, поэтому заготовьте побольше жизней.

В самую последнюю очередь повидаем Агента 9. Ответ на поставленный вопрос: «Footsteps». Все, что нужно сделать обезьяне — это уничтожить всех врагов и при этом оставаться в живых. Ни на секунду не отпускайте кнопку стрельбы и постоянно двигайтесь. Да, и не забывайте время от времени скрмливать Спарксу бабочек.

Чтобы заработать **Skill Point**, плывя по ручью, загляните в темную дыру.

## Dino Mines

**Яйца — 6**

**Драгоценные камни — 700**

На первый взгляд может показаться, что мы попали на Дикий Запад. В общем-то, так оно и есть, но только вместо ковбоев здесь живут вооруженные до зубов динозавры. Особую опасность представляют красные рептилии, поскольку они обладают просто-таки феноменальной меткостью. Поэтому скигать их

надо раньше, чем они успеют вытащить оружие. Не брезгуйте палить еще и кактусы — в них бывают драгоценные камни.

В доме поговорите с шерифом в камере и идите дальше. В следующем помещении засел пулеметчик. Разделайтесь с ним и возьмите жизнь в камине. Прыгните в воду и пробейте стену справа, чтобы заграбастать яйцо. Проплы whole в пещере, выныривайте с другой стороны. Разберитесь с парой пулеметчиков и поднимайтесь по ступенькам около резервуара. Пробейте стену и поговорите с Шерифом, который вручит вам яйцо. Теперь заберитесь в резервуар и проходите в черный портал.

Надо будет проплы whole по скоростному туннелю, не наравившись ни на одно препятствие.

Встав на край резервуара, пролетите к порталу Агента 9. Подуроень представляет собой чистой воды тир. Мартышка сама ходит по округе, а вы должны только двигать прицел и отстреливать динозавров. Расквитавшись с бандитами, пробегитесь по местности и соберите камни. Не забудьте зайти в сирое здание. Кроме драгоценностей, там находится яйцо.

Последнее яйцо взять сложнее всего. Вернитесь в начало уровня и зайдите за красную таверну. Прямо за ней над пропастью есть маленький островок. Туда-то вам и надо попасть.

Чтобы заработать **Skill Point**, плывя по скоростному туннелю, сбейте всех морских коньков.

## Harbor Speedway

**Яйца — 3**

**Драгоценные камни — 400**

Сначала пролетите через половину арок, потом спалите часть крабов. После этого разберитесь с оставшимися арками и крабами. Следующие на очереди — рыбы, а после — чайки.

Как обычно, пройдя **Time Attack** и выиграв гонку, поговорите с Хантером, который ждет вас в маяке. Надо следовать за летающей тарелкой, пролетая через все кольца, которые она оставляет за собой.

## Босс — Sorceress



Как только вы соберете сотню яиц, вы можете отправляться к последнему боссу. Колдунья, конечно, будет расстроена тем, что вы отняли у нее драгоценные трофеи, поэтому встретит вас не очень гостеприимно. Агент 9 будет скидывать вам сверху разную снедь вроде овец и оружия. Уклоняйтесь от магических атак кудесницы и ждите, пока на арене появится пушка. Запрыгнув на нее, стреляйте во врага.

Под конец вам придется примерить летающие лыжи, оснащенные пулеметом.

Посмотрев финальную заставку и почитав титры, не торопитесь выключать приставку: у нас еще осталась куча дел.



## Уровень Спаркса — Bugbot Factory

**Яйца — 1**

**Драгоценные камни — 200**

Босс — многооножка. Почти в самом начале она разделяется на две части. Но ничего особенно сложного в ней нет.

**Новые способности:** отныне Спаркс умеет сам разбивать кувшины с сокровищами, а также мгновенно переносить вас с одного уровня на другой.



## Секретный уровень

**Яйца — 1**

**Драгоценные камни — 5000**

Чтобы попасть сюда, вам необходимо собрать 149 яиц и 15000 драгоценных камней. Портал находится в **Midnight Mountain** на островке правее **Harbor Speedway**.

Здесь Колдунья хранила свое добро.

Для начала надо поймать пятерых воришек, каждый из которых носит при себе 150 камней. Как только вы подберете все изумруды в округе, можно будет пройтись по порталам, которые откроются только в том случае, если у вас будет достаточное количество драгоценностей.

### Портал за 16000

Бой с подводными лодками, как в старые добрые времена. За подбитых врагов вы будете получать камни.

### Портал за 17000

Гонка на скейтбордах. Приз — 1000 камней.

### Портал за 18500

Подзарядившись огненно-летательным усилителем, сбейте 7 летающих тарелок. Каждая из них имеет на борту 175 камней.

### Портал за 20000

Упс! А Колдунья-то жива! Битва будет происходить в воздухе. Вам в распоряжение дадут летающую тарелку. Но вы не обольщайтесь: летательный аппарат вашего врага и быстрее и мощнее, так что победить будет очень непросто. Постарайтесь в самом начале поразить Колдунью несколько раз, прежде чем она успеет провести свою первую атаку. Со временем битва будет становиться все сложнее и сложнее, но вы не побейте! И не таких боссов били!

PlayStation



## SnoCross: Championship Racing

### ATV

На экране главного меню зажмите **R1** и нажмите **▲, ▶, ▾, ▲, ▶, ▾**. Если код введен правильно, то экран мигнет. Теперь выберите любой снегоход, чтобы начать гонку на ATV.

### Go-Cart

На экране главного меню зажмите **R1** и нажмите **▶(2), ▷(2), ▶(2)**. Если код введен правильно, то экран мигнет. Теперь выберите любой снегоход, чтобы начать гонку на Go-Cart.

### Demo mode

На экране главного меню зажмите **R1** и нажмите **▲(3), ▾(3)**. Если код введен правильно, то экран мигнет.

### Дополнительные снегоходы и трассы

Одержите победу в классе 500cc, чтобы «открыть» hill climb, дополнительные снегоходы и трассы.

## Fear Effect 2: Retro Helix

### Галерея

На экране главного меню первого диска нажмите Влево, **▶, ▲(2), ▾, ○**. Если код введен правильно, то вы услышите сигнал. Теперь выберите «Option», далее «Extra», а там — «Art Gallery». Для диска 2 нажмите **▲(2), R1(3), □** вновь на экране главного меню. Тоже самое и для диска три: **L1, R2, L1, R2, L1, □**.

### Cheat mode

Пройдите игру на любом уровне сложности и сохраните результат. Начните новую игру с сохраненного файла и дождитесь пока закончится вступительный ролик. Когда Rain исчезнет с экрана, слева вы увидите маленькую командную панель. Подойдите к этой панели, должна возникнуть привычная опция «Use». Нажмите Треугольник и введите один из нижеприведенных кодов:

Все оружие — «**11692**».

Бесконечные патроны — «**61166**».

Режим больших голов — «**10397**».

## Spec Ops: Stealth Patrol

### Выбор уровня

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ○, □(2)**.

### Пропуск уровня

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **○, □, △(2), ▾(2)**.

### Неуязвимость

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ▾(2), □, ○**.

### Бесконечные патроны

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **○, □, △, ▾**.

### Пополнить здоровье

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2)**.

### Пополнить боекомплект

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2)**.

### Первое спец оружие

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ▾(3)**.

### Второе спец оружие

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(3), ▾**.

### Тяжелое оружие

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ▾(2), □(2)**.

### Реактивные ботинки

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ▾(2), □(2)**.

### Реактивные ранец

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2), □(2)**.

### Все коробки содержат power-up

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ▾(2), □(2)**.

### Instant shape build

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2), □(2)**.

### Неразрушимая база

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2), □(2)**.

### Easy gun build

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2), □(2)**.

### Easy buddy build

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2), □(2)**.

### Мирные животные

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△(2), ▾(2), □(2)**.

### Большеног

Установите игру на паузу, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2** и нажмите **△, ▾(2), □(2), △(2)**.

### Большие стволы

Pause the game, then hold **L1 + L2 + R1 + R2** and press **△, ▾(2), □(2), △(2)**.

## Knockout Kings 2001

### Играть за Ashy Knucks

Введите «**KNUCKS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Ashy Knucks.

### Играть за Barry Sanders

Введите «**SANDERS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Barry Sanders.

### Играть за Jason Giambi

Введите «**GIAMBI**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Jason Giambi.

### Играть за Junior Seau

Введите «**SEAU**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Junior Seau.

### Играть за Owen Nolan

Введите «**NOLAN**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Owen Nolan.

### Играть за Steve Francis

Введите «**FRANCIS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Steve Francis.

### Играть за baby

Введите «**BABY**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть baby.

### Играть за bulldog

Введите «**BULLDOG**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Bulldog.

### Играть за clown

Введите «**CLOWN**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Clown.

### Играть за Cyclops

Введите «**EYE**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть cyclops.

### Играть за gorilla

Введите «**GORE**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Gorilla.

### Укус за ухо

Во время боя зажмите **L1 + R1**, чтобы «обвиснуть» на противнике, а затем нажмите **△ + ○ + ✕ + □**.

### Запрещенные удары:

**head butt** — зажмите **R1 + R2** и нажмите **△**.

**low punch** — зажмите **R1 + R2** и нажмите **✖**.

**kidney punch** — зажмите **R1 + R2** и нажмите **○**.

**elbow** — зажмите **R1 + R2** и наж-

мите **□**.

**kick** — нажмите **△ + ○ + ✕ + □**.

## Gauntlet Legends

### Cheat mode

Введите «**MESSIAH**» в качестве имени нового персонажа, чтобы активировать режим кодов.

### Выбор уровня

Введите «**LOCK UP**» в качестве имени нового персонажа.

### 99-ый уровень героя

Введите «**GASAWAY**» в качестве имени нового персонажа.

### Призовые уровни

Введите «**CRAZY**» в качестве имени нового персонажа.

### Maximum combo power-up

Введите «**ICE**» в качестве имени нового персонажа.

### Играть за Sumner

Покиньте последний уровень The Trench через секретную дверь. Теперь соберите все монеты на призовом уровне.

### Играть за Minotaur

Идите на уровень Cliff в Mountain Kingdom. Найдите все переключатели и направляйтесь в зал с выходом, но не заходите в портал. Вместо этого спускайтесь вниз, пока не увидите люк-портал со звездой и перекрещенными костями. Наступите на него, и вас перенесет в комнату с монетами — соберите их все.

### Играть за Falconess

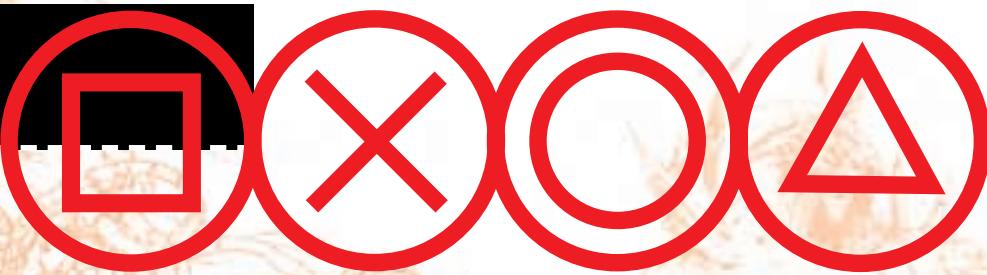
Зайдите на призовой уровень в мире Castle Treasury и соберите все монеты.

### Играть за Jackal

В конце второго уровня Ice World есть люк- портал на вершине груды ящиков в конце тупика. Заберитесь на них и поищите спуск вниз. Вам откроется еще одна гора ящиков (недалеко от выхода с уровня). На ее вершине будет еще один люк портал, который перенесет вас в комнату с монетами — соберите их все.

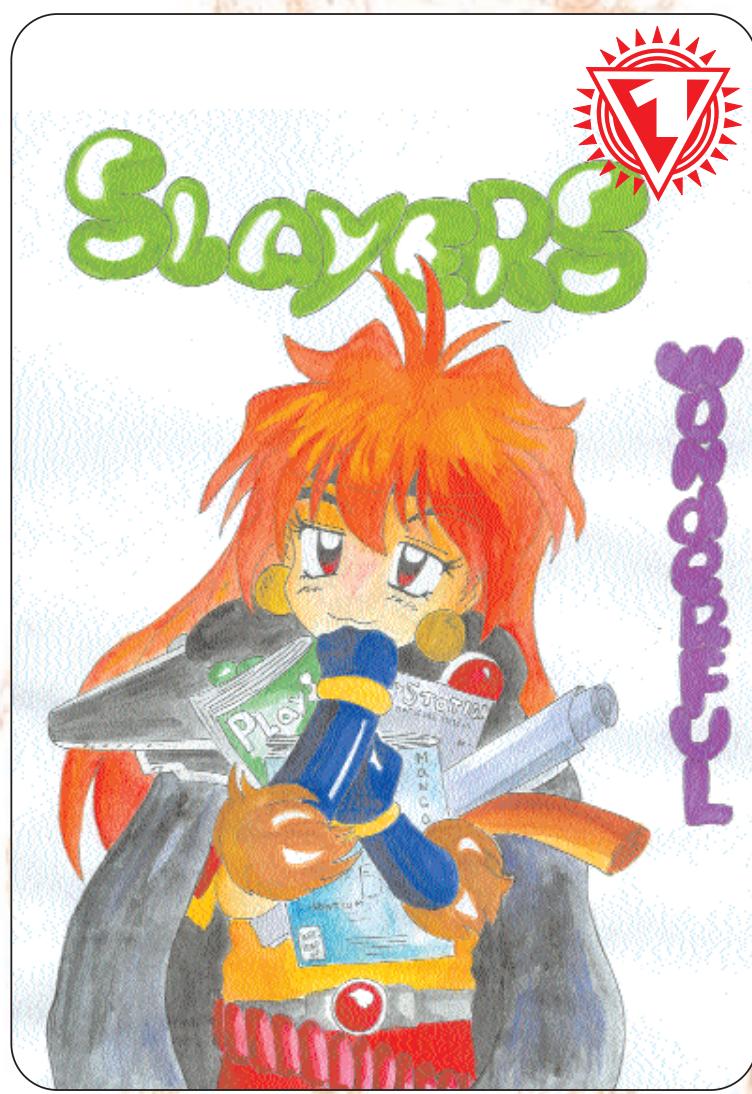
### Играть за Tigress

Идите на первый городской уровень, найдите все основные переключатели и идите к порталу. Недалеко от него должен быть холм с сундуком, выключателем и «смертью». Обойдите «смерть» и ударьте по выключателю. Идите в сторону, куда «указал» выключатель, и вскоре вы наткнетесь на нескольких зомби и люк- портал. Остается через него попасть в секретную комнату и вновь собрать все монеты.



**Здравствуйте, дорогие читатели! Оживленная полемика вокруг жанра RPG на страницах "OPM" продолжается! Сейчас, похоже, намечается новый виток в развитии событий, так как в редакцию поступило еще одно письмо Okorok`а, которое мы просто не могли не напечатать. Письмо любопытное, с интересными и достаточно оригинальными методами аргументации, письмо, которое наверняка поставит на уши еще многих читателей, которые примутся придиরаться к его "статистическим исследованиям", да и не только к ним. И это, заметим, очень даже хорошо. Больше полемики - больше веселья!**

Александр Щербаков



Никонов Дмитрий г. Москва

## OKOROK STRIKES BACK

Здравствуйте, редакция OPM!

Что-то в последнее время часто икать стал... С чего бы это? А вот нате вам - после зимней спячки начали пробуждаться на Руси богатыри с истинно русскими именами, вроде Yakudza (Кстати, в Орловской губернии знал одного Якудзу, но тот ходил в пастухах и всегда улыбался). Ну что же, и тебе привет, достойный сын Страны Восходящего Солнца! Владать более в бешенство не рекомендую (кстати, слово ярость звучит гораздо более красиво). А что касается грубости, то она первый признак слабости собственной позиции и собственных убеждений.

Я полностью согласен с Viksy, что сколько не молоти языком (ручкой) - все останется по-прежнему. Какая разница - вы играете в RPG, а я ставлю на эти диски чайник и кормлю с них собаку. *De gustibus non est disputandum.* (Эта фраза конкретно для местного камикадзе, чтобы он уловил, что я тоже кое-что знаю. Наверное, не так много, как мой оппонент, но более-менее).

Теперь возвращаясь к RPG. *Okorok erwacht!* Личное мнение до тех пор остается личным, пока не найдется контридея. А тут еще и оскорблениe - надо отвечать.

Во-первых, хочется сказать, что RPG в чистом виде исчезает как вид, чаще и чаще в последнее время встречаем жанры *action/RPG & strategy/RPG*, а не просто RPG. Во-вторых, в RPG есть большой минус (который является в то же время необходимостью) - постоянные пошаговые бои. Проходишь десять раз по одному и тому же месту - десять раз сражаясь. Все понятно - прокачивание героя, владение магией до полного автоматизма, но скучно это все. Я ведь после письма сел поиграть в Final Fantasy VII, вдруг, думаю, погорячился. А поиграв немного (до падения в цветочный магазин и спихивания бочек на головы стражникам) понял, что если и погорячился, то самую малость. Даже зная, как идти, все равно постоянная рубка надоедает.

А теперь тема дня. Для доказательства своей позиции по отношению к RPG (не для того, чтобы выяснить, что лучше, что хуже, а для того, чтобы подтвердить свое мнение. Обратите на это внимание.) я прибег к самому авторитетному мнению в вашем журнале (и ни фига, самое авторитетное - мое. - прим. А.Щ. :)) - мнению читателей. (Я имею в виду хит-парад, чью статистику постараюсь подсчитать). Статистика вещь скучная, но что поделаешь.

Итак... *action/adventure* представляют Metal Gear Solid (в зале возникает давка и рев), Resident Evil 2&3 (давка и рев перерастают в массовую истерию), Syphon Filter 2 и MediEvil 2 (шум и крики стихают). Против них представители жанра RPG, попавшие в хит-парад читателей (Брать всех представителей жанра *action/adventure* я посчитал нечестным). Принимаем в расчет первые пять мест и основная тема - сколько раз тот или иной жанр занимал то или иное место. Начисление очков: I место - 5 очков, V - 1 очко.



**Итоги читательского хит-парада за год (без апреля '2000)**

**action/adventure**

I - 6 раз  
II - 6 раз  
III - 4 раза  
IV - 1 раз  
V - 3 раза

**RPG**

I - 0 раз  
II - 1 раз  
III - 2 раза  
IV - 3 раза  
V - 2 раза

Общий счет: 71-18

**Итоги хит-парада самых любимых игр (с момента его возникновения) за 2000 год.**

**action/adventure**

I - 4 раза  
II - 4 раза  
III - 1 раз  
IV - 0 раз  
V - 0 раз

Общий счет: 110-20

**RPG**

I - 0 раз  
II - 0 раз  
III - 0 раз  
IV - 0 раз  
V - 2 раза

**Итоги хит-парада самых ожидаемых игр за 2000 год.**

**action/adventure**

I - 3 раза  
II - 3 раза  
III - 0 раз  
IV - 1 раз  
V - 1 раз

Общий счет: 140-27

**RPG**

I - 0 раз  
II - 1 раз  
III - 1 раз  
IV - 0 раз  
V - 0 раз

Самый coolest разгром!

И это уже не слова, это статистика, а ее грубыми и руганью не перешлишь. И все же хочется сказать - играйте вы в RPG, если душа требует (мне же нравятся Vagrant Story и Diablo), но в целом жанр себя уже изжил и насущил.

С уважением,  
Okorok

P.S. Наезд Yakudza на Resident Evil (иссохшие мозги и отстрел зомби) считаю смешным и не требующим комментариев.

Угадайте, что я скажу в ответ на это послание? Правильно, ничего не скажу, а отошлю читателей разбираться самим, предоставляя им площадь на страницах журнала для публикации своих измышлений. Я пока постою в сторонке, а в самый ответственный момент, ка-а-а-к скажу что-нибудь... После чего уже буду ждать, по всей видимости, критики в адрес самого себя.

## РУЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ

Привет ОРМ!

Надумал тут написать в самый рулемый журнал по видеограм, и по PSone в частности.

Сразу перейду к главному: журнал у вас просто супер. Статьи у авторов выходят все круче и круче (раньше тоже было хорошо, но сейчас!!!). Нет, правда! Журнал даже приятнее становится открывать. Сразу видно - люди стараются. Но и ошибки в работе встречаются довольно часто: то буквы в словах куда-то деваются, то откровенная халтура (да, именно ХАЛТУРА!) некоторых авторов, то... Фу... да-же самому стало противно. Ну, да ладно. Все, конечно, можно подправить (ну, по-жа-а-а-лу-у-иста!!!), или, в крайнем случае, закрыть глаза на огнихи, ибо все остальное просто cool, rulez, super. Да посмотрите сами, сородичи геймеры, перед

тем, как писать недовольные критикой очередной поделки от знаменитых разработчиков орать, какие они все гады в ОРМ, что мы держим в руках:

Во-первых, это единственное в России, так сказать, игровое издание, полностью правящее балом в самых темных закоулках геймерской души, а что там говорить про ничтожные наши жизни, которые полностью посвящены как старушке PSone, так и набирающей обороты PlayStation 2. Ну, покажите мне, извините, "безмозглому" и "тупоголовому" (прошу не считать это самооскорблением) геймеру нашей страны еще одно такое издание!!! Да?! Где?! А как оно называется? Протри глаза! Ну... "Кроссворды"??!! Эй, парень, ты живой? Вот, блин, погорячился.

Во-вторых, это "фонарь" в наших мужицких руках (способных как разломать... так и заново отбабахать еще большее великолепие), способный открыть нам путь истины своими великолепнейшими артами, за что поклон всем дизайнерам, так и действительно толковыми скриншотами, позволяющими составить максимум представления о той или иной игрушке.

В-третьих, это ежемесячная анкета, позволяющая получить на страницах всеуважаемого ОРМ объективное представление, путем создания, естественно, читательского хит-парада, что творится в игровой зоне приставок Sony в нашей стране.

В-четвертых, и, наверное, в самых главных, это авторы и статьи. Да ребята, за то, что вы сделали для PlayStation нужно улицу назвать в вашу честь или поставить, в худшем случае, памятник. Читать ваши работы просто, понятно, смешно (т.е. с юмором у вас лады), познавательно.

Но пойду дальше. Тут вот заводили в свое время спор насчет файтингов, что мол лучше. Одни говорят, что одна игрушка понтовее, другая - более продвинутая в области игрового процесса. Вот тут мне хотелось бы запустить в одних и других парочкой кирпичей и сказать: "Ну запарили вы с этим!" Ну как можно говорить, что в Tekken, в любой его части, о какой-то реалистичности боя, хвалить игровой процесс, клянясь в этом всем честному народу. Где он, покажите мне? А может, это лучше вам открыть свои глаза пошире и самим увидеть, что вы называете "реальностью"? Товарищи, ребята!!! Поймите же вы - это МИШУРА, которая для того и нужна, чтобы неокрепший наш геймерский разум, нет, не свихнулся, хуже - зациклился на этом. Нет, я не ненавистник Namco. Просто начинает надоедать, когда просто графически, именно графически, а ничем кроме этого не отличающаяся от своих сородичей игрушка, становится мировым лидером в чартах продаж. Но дело не в этом. Каждый может выбирать, во что ему играть, даже в тот же Tekken, за которым я сам провел немало времени, но просто иногда становится тошно, когда...

Но меня интересует другое: почему разработчики, те же Namco, Capcom, Midway и др. не могут внести какого-либо разнообразия в жанры. Может кто-нибудь мне все же разъяснит??!!;) Радует лишь Square, которая своим The Bouncer привнесла хоть чуточку нового, на время перестав считать, что на одних лишь RPG можно выехать. Вышедший недавно в Японии проект действительно может стать, пусть и ненадолго, идолом для жанра, но может, что не исключено, похоронить его своей убогостью. Но то, что нам может предстать действительно амбициозный проект, это точно. Но понравится ли он приверженцам устоявшихся правил жанра, вот в чем вопрос? Сможет ли он заставить нас возлюбить его так же, как Street Fighter, многими забытый Mortal Kombat, да тот же приевшийся Tekken? Все покажет время. Однако, как я думаю, все эти устои жанров действительно поднадоели многим из вас. На моей памяти есть только одна игра, которая действительно что-то меняла. Это Bushido Blade. Нет, конечно, он многого не принес. Однако была та нечестная свобода, которую сейчас вряд ли где найдешь.

Не могу не полить грязью все ту же великую Square. Связано это с ее последними ролевушками. Не знаю, но что-то меня начинает не просто раздражать, а больше бесить. А все началось, не поверите, с Chrono Cross и Final Fantasy IX. И дело тут не в том, что появились крутые ролевухи, например, Valkyrie Profile, Persona. Нет, то есть, конечно, да, но дело не в этом. Просто после проведенных нескольких недель за той же FF IX, что-то мне стало не по себе. Да, конечно, игрушка у Square удалась хорошей со многих сторон. "Но все равно, - говорил я себе, - все равно что-то здесь не ладно". Не знаю, но заставить полюбить ее у меня



Какулин Алексей г. Пермь

не получилось. Может, просто приелась FF VIII. Ну, начну с мувиков: максимум три штуки можно посмотреть несколько раз. А про остальные лучше не спрашивать. Но что действительно прикольнуло в девятой фантазии, так это деление персонажей на классы и возвращение MP. Но другой вопрос: что стало с моими любимыми GF - кто это??!!

Бедные Ifrit и Leviathan, что стало с беззащитным Carbuncle. Ужас. Во что они превратились - да на них же просто смотреть жалко. Единственный GF, который действительно похорошел, так это Shiva. Да и то с точки зрения графики. Однако чего-то не хватает мне в этой сказке: может глупой голубиной (ну а какая еще?) любви Squall и Rinoa, а может просто вырос я из того возраста, когда еще верят в сказки о Колобке. А может великолепная Vagrant Story все впечатление испортила.

Но не могу не поблагодарить вас, Александр Щербаков. А именно за вашу статью про FF IX в №8'2000, которую я поначалу посчитал просто позорящей великолепную игру. Но когда откинул пресловутые притязания к серии Final Fantasy, когда вновь получил прояснившуюся голову, то пресловутых "купи, купи, купи FF IX" уже не было. Было только одно: "А на фиг она тебе нужна, а?"

Искренне ваш,  
Ладанов Алексей (Egik the Great), г. Белгород

**Люблю я, что ни говори, когда нас хвалят, как в первой части этого письма. Хотя и критики хочется порой побольше, чтобы покричать и потоптать ногами можно было. Сейчас же вот сидишь, и комментировать почти нечего: большая часть письма - это ведь, фактически, нечто вроде "поп-то" -**

Красильников Вадим г. Волгоград



ка сознания". Впрочем, вопрос о The Bouncer, на мой взгляд, стоит прояснить. Во-первых, я не совсем понял, почему его отнесли к одной из разновидностей файтинга. Понятно, что разработчик Dream Factory известен своими Toba и Ehrgeiz, но The Bouncer - все-таки самостоятельная игра. Конечно, поначалу толком не было понятно, что в продукте будет реализовано, хотя о принадлежности к файтинговому жанру никто вроде бы и не говорил. Вообще, The Bouncer получился местами достаточно своеобразным beat'em up'ом. Я имел некоторый опыт общения с японской версией продукта и могу сказать, что мы все в этой игре ошибались. Такой чудовищной туфты PlayStation 2, кажется, еще не видела. Просто тихий ужас с любопытными (кое-где) сюжетными вставками. Вот так.

## ОЖИДАЛА БОЛЬШЕГО

Здравствуйте, мой любимый и самый интересный журнал ОРМ! Запоздало (но лучше поздно, чем никогда) поздравляю с трехлетием! Журнал настолько классный каждый раз, что от юбилейного номера я ожидала большего.

Могли бы оформить попраздничнее, взять пример с юбилейного выпуска "Страны Игр". Брать пример неплохо, если есть хороший результат. Хорошо хоть напечатали статью "Нам 3 года". И это все, что касается ТАКОГО праздника? Знаете, иногда у игроков PS появляется ностальгия и хочется пройтись по местам былой славы - вспомнить и поиграть во что-то классическое, уникальное. Вот и у меня бывает такое. Тогда я беру Doom, Tenka, MDK и даже первый Tomb Raider. И в юбилейном выпуске вы могли бы написать материал о самых великих играх прошлых лет. Это интересно нынешним молодым фанам, и старым приятно вспомнить. Составить небольшой хит-парад из игр прошлых лет и современности, как было сделано в "Стране Игр". Вот что было популярнее в мире - Doom или Resident Evil по числу продаж? Можно было бы вспомнить самые интересные статьи из первых номеров ОРМ и подвести итоги - что же получилось через 3 года.

У ОРМ всегда очень красиво оформлены обложки (спасибо вам!) и плакат с ними смотрелся бы очень хорошо на стенах ваших читателей. Такой плакат напечатала "СИ" в своем юбилейном выпуске. Ребята, но вы на свой юбилей, прости, забили! Но все равно ОРМ самый интересный журнал. Простите за резкую критику, но в бочке меда уже очень заметна ложка дегтя.

Кстати, один вопрос: почему не печатаете взломы для GameShark? Пора закругляться.

С уважением,  
Наташа, г. Юрмала, Латвия

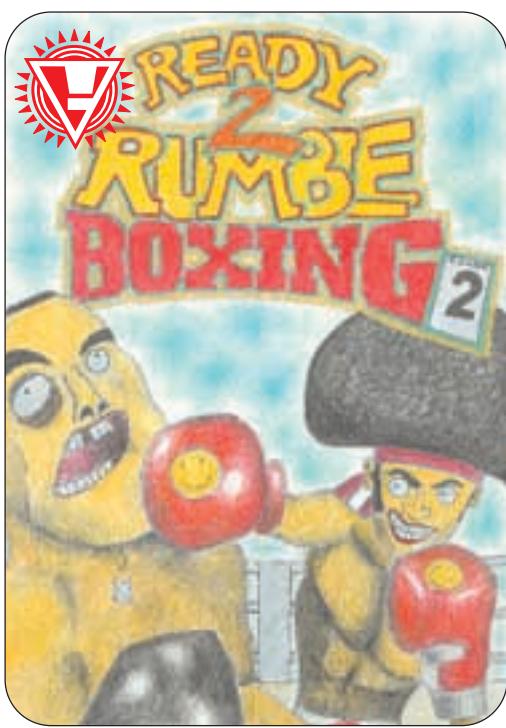
Если честно, мы считали, что не надо превращать наше трехлетие в страшную свистопляску. Подготовили "Нам 3 года" (с фоткой, где я не похож сам на себя :)), добавили любопытные материалы по PSone и WonderSwan Color, интересные читателям, но не пересекающиеся с "празднованиями" ... А сдирать идеи из "Страны Игр", которая только-только отметила свое пятилетие, несмотря на то, что мы варимся как бы все вместе, как-то не хотелось. Материалы по старым играм, а вернее, по истории PlayStation, планировались и планируются, но это, не исключено, будет объемная публикация, которая, естественно, не должна быть в ущерб всему остальному. А потому не было резона пихать ее в юбилейный номер и, собственно, раздувать тему "юбилейности", вытесняя все остальное. Можно, конечно, это иногда себе позволить, вот только тогда читатели уже писали бы письма с обвинениями в том, что мы, мол, увлеклись своими праздниками чрезмерно.

Ну а насчет GameShark... А это имеет смысл? Если да, если есть желание общественности - пишите. Много откликов - появление кодов для GameShark, сами понимаете. Система проста.

Привет всем! Я бы очень хотел переписываться с геймерами, которым нравятся такие жанры, как action и гонки. Меня зовут Кирилл, мне 13 лет. Мой адрес: 142171, Московская область, г. Щербинка, ул. Садовая 5, кв. 23. Постараюсь ответить всем.

Буду счастлив до потери пульса переписываться с геймерами и геймершами, которые обожают RPG. Мне 15 лет, люблю, обожаю, тащуся от всех Final Fantasy, Front Mission, Legend of Dragoon и других. Постараюсь ответить из всех сил. Мой адрес: 113628, г. Москва, Северное Бутово, ул. Грина, д.1, к.3, кв.144. Шакуров Ян (Chocobo).

Привет! Мне бы очень хотелось переписываться с геймерами и геймершами, которым нравятся такие жанры, как RPG и action. Мне 15 лет. Пишите по адресу: 123308, г. Москва, ул. Куусинена 6, корп. 9, кв. 742, SeeD'у. Отвечу всем!



Бобошко Руслан г. Москва

## АНКЕТА

Приветствуем вас, наши дорогие читатели. Время первой Playstation постепенно подходит к концу. Увы, но с этим уже ничего нельзя поделать. И если пока игры все еще выходят, то уже к этой осени можно ожидать разве что очередную 2002 серию спортивных симуляторов от EA Sports, но не больше. Во всем мире на смену Ps one медленно приходит PS2, Россия, мы надеемся, тоже не останется в стороне. Мы уже периодически помещаем материалы об играх для этой платформы, правда стараемся особо не переусердствовать. И в связи с этими событиями мы решили выяснить ваше отношение к PS2, а заодно и поговорить об возможных изменениях в нашем журнале. Одним словом, мы хотим знать, что вы любите, а чего нет, что вы хотите увидеть на страницах OPM, а что вызывает у вас приступ морской болезни?

Стандартная же ежемесячная мини-анкета, как вы, конечно, уже успели заметить, включена внутрь анкеты большой, и, само собой, мы надеемся, что вы не забудете и о ней.

## Имя/адрес/контактный телефон

---



---



---

## Ваш возраст?

Младше 15  
 15-21  
 старше 21

## Самые ожидаемые игры для PS и/или PS2.

---



---



---

## Самые любимые игры для PlayStation.

---



---



---

## Игры, которые вы приобрели за последний месяц.

---



---



---

## Ваше отношение к PS2

Это просто круто  
 Хорошая, но все же дорогая приставка  
 Ни чем не лучше первой  
 Вообще, о чём вы говорите?  
 другое

## Интересна ли вам информация о PS2?

Очень интересна  
 При случае прочитаю  
 Не интересна вообще  
 Принципиально читаю только о PS one  
 другое

## Стоит ли в OPM публиковать обзоры игр на PS2?

Да, обязательно  
 Публикуйте, если больше нечего  
 Мне все равно  
 Нет, ни при каких обстоятельствах  
 другое



**Собираетесь ли вы приобрести PS2?**

Да, в любом случае  
 Да, если цена устроит  
 Скорее всего нет  
Филимонов Евгений  Не знаю  
г. Электросталь  другое

**Какая цена на PS2 вас устроит?**

Любая  
 Не больше \$300  
 Не больше \$200  
 Никакая  
другое

**Как вы отнесетесь к журналу, полностью посвященному PS2?**

С удовольствием его приобрету  
 Полистаю, но не куплю  
 Пройду мимо  
 На веки останусь верным ОРМ Россия  
другое

**Покупаете ли вы номер ОРМ с демо-диском?**

Да, обязательно  
 Если смогу найти  
 Нет, поскольку диск стал малоинтересным  
 Всегда покупаю номер без диска  
другое

**Следует ли публиковать комикс на страницах ОРМ?**

Да, обязательно  
 Все равно  
 Нет, ни в коем случае  
другое

**Какой должен быть комикс?**

В американском стиле  
 В стиле манги или аниме  
 Все равно, главное чтобы был большой  
 Все равно  
другое

**Какие новые материалы вы хотели бы увидеть на страницах ОРМ?**

Статьи о старых играх (прохождения, обзоры)  
 Статьи, имеющие косвенное отношение к игровой тематике (Интернет, аниме, кино и т.д.)  
 Кроссворд, сканворд и гороскоп  
 Никакие, лучше увеличьте рубрику кодов

**Другие ваши идеи и предложения**

Приславшего наиболее интересные предложения ждет приз

**СПАСИБО ЗА ОТВЕТ!**

# OFFICIAL PLAYSTATION

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru  
Борис Романов (почетный редактор) boris@gameland.ru  
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор)  
michel@gameland.ru

Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru

Татьяна Антипова (дизайнер) osyako@xakep.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652,  
«Official PlayStation»

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: oprm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела)

igor@gameland.ru,

Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru

Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,

Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru

Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694

e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор)

vladimir@gameland.ru,

Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,

Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности

и связь с правоохранительными органами:

Игорь Наттинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463

Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Читайте обзорный репортаж о второй официальной локализации для PS one от Softclub — (С-12). Другой большой материал будет посвящен весенней выставке Tokyo Game Show, которая пройдет в конце марта. А самое главное, мы подведем итоги нашего супер конкурса и разыграем PS one!!!



# MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!  
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!





Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM  
*Extreme GTx*

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III  
с тактовой частотой 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

НАШИ МАГАЗИНЫ:

м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30

м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33

м. "Хаинская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00

м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83

м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37

м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный", (095) 974-13-65

м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10

м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38 (095) 784-64-85

м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22

м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерам: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 e-mail: service@techmarket.ru

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

**www.5000.ru**

Посетите наш Интернет-магазин.  
Здесь Вы можете сделать заказ,  
который Вам бесплатно доставят  
в офис или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10  
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а

Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56

Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310

Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35

Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34

Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424

Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а

Владивосток "Ака-Компьютер" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85

Казань "Мэйт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18

Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56

Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1

Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а

Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732

Красноярск "Синтез-И" (3912) 55-56-07, 55-75-65 г.Красноярск ул. Взлетная 38

Барнаул "Мэйл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул. молодежная 3,оф.9

Ростов-на-Дону НПП "ГеоРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107

Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36

Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Бесплатная

гарантия 2 года  
доставка по Москве  
техническая поддержка